Markt&Technik ÖS 80,-/sfr. 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

SPIELE-SONDERHEFT 2

Die 100 BESTEN SPIELE 1990

AUF EINEN BLICK: *Alle Tests & Tips* ■ **POWER-TIPS:** *Nützliche Hilfen für jedes Programm* ■ **VIDEOSPIELE:** *Top-Module für Sega, Nintendo und PC-Engine* ■ **COMPUTERSPIELE:** *Die Besten für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs* ■ **ENTSCHEIDUNGSHILFE:** *Ausführliche Spieletests*


TRANS WORLD
...Das Ziel erreichen...
TRANS WORLD – ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligem Design und excellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.
Screenshots: Amiga
AMIGA
ATARI ST
BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.
STARBYTE
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
C 64 DISK
PC 31/2/51/4
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel 0234/680460, Fax 0234/680497

Ratlos?



Nein Danke!

Sie kennen das: Sie stehen in Ihrem Softwareshop und wollen ein Spiel kaufen. Mit gutem Recht wollen Sie nur das Beste für Ihr Geld: Etwas Gutes soll es sein, etwas Witziges, etwas, das lange Spaß macht und nicht nach einer Woche im Diskettenkasten verstaubt. Doch bei diesem Riesenangebot kann man kaum die Übersicht behalten. Die Packungstexte sind meist keine große Hilfe. Und wenn Sie nicht gerade einen glücklichen Tag erwischt haben, ist der Fachverkäufer unwirsch oder ratlos. Computer- und Videospiele kosten eine Menge Geld. Was also sollen Sie tun, was sollen Sie kaufen?

Hier wollen wir Ihnen mit Rat und Tat zu Seite stehen. In diesem Sonderheft finden Sie die Spiele des Jahres 1990, die wir nach unserer Meinung bedenkenlos empfehlen können. Unsere Crew testet im Laufe des Jahres um die 700 professionelle Spiele. Vielleicht kennen Sie uns ja schon von unserem Monatsmagazin *POWER PLAY* oder vom letzten Sonderheft "Die 100 besten Spiele 1989". Wenn nicht: Das Team ist schnell vorgestellt. Wenn Sie Ihre Augen zu dem Bild bemühen, erspähen Sie die "schreibende Zunft", die alle Spiele auf Herz und Nieren testet: Michael Hengst, Volker Weitz, Martin Gaksch und Winfried Forster in der zweiten Reihe; Heinrich Lenhardt und Anatol Locker in der ersten Reihe (v. links nach rechts). In der Mitte unsere Producerin Ulli Peters, ohne die gar nichts ginge: Sie koordiniert mit fester Hand Redaktion, Layout und Produktion. Rolf Boyke in der letzten Reihe ist nicht nur Layouter, sondern auch der Zeichner des Starkiller-Comics.

Wir haben die hundert Besten des letzten Jahres 1990 für Sie herausgesucht. Dabei zählt nicht allein, wie die Spiele aufgemacht sind: Was nützen bombastische Bilder und die schönste Musik, wenn das Spiel selbst nichts hergibt? Was zählt, ist allein die Zeit, die Sie mit Freude vor dem Spiel verbringen. Auf diesen Punkt haben wir ganz besonders geachtet. Damit Sie wissen, mit welchen "Spielregeln" wir Programme testen, blättern Sie bitte auf Seite 6. Neben einem ausführlichen Test bieten wir Ihnen zu jedem vorgestellten Spiel ein paar Tips. Damit können Sie das Programm erfolgreicher spielen: Nichts ist frustrierender, als bei einem neuen Spiel gleich vor einer verschlossenen Türe zu stehen. Sollten Sie mehr Hilfe brauchen, sehen Sie am besten in der Liste "Wo stand noch der Tip zu..." auf Seite 119 nach. Dasselbe gilt natürlich für Tests: In einer großen Tabelle finden Sie alle Tests der letzten zwölf Ausgaben fein säuberlich alphabetisch sortiert.

Wir hoffen, Ihnen mit diesem Jahrbuch den Software-Dschungel etwas durchsichtiger gemacht zu haben. Wenn Sie Gefallen an unserem Testprinzip gefunden haben, würden wir uns freuen, Sie monatlich mit aktuellen Tests, Tips, News, Cheats versorgen zu dürfen.





34 Kingsizekrabbe auf dem Weg zum Cocktail: Cybercore ▲



95 Enge Bahnen, schnelles 3D, lautlos im Weltall: Simulcra ▶

Allgemeines

Tests





92 Tiefgefrorene Bösewichter und glühende Götter in: Secret of the Silver Blades

104 Mach mich hin: Der Endgegner von Tatsijin ▲

75 Strahlen vor Vorfreude: Infidel Castro und Ghanji in Nuclear War



Martin Gaksch



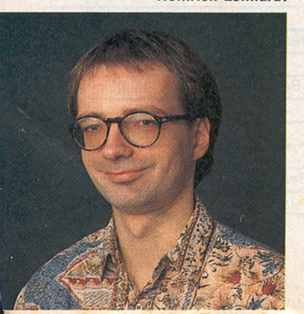
Volker Weitz



Anatol Locker



Michael Hengst
Heinrich Lenhardt



So wird getestet und bewertet

Alle 100 Spiele in diesem Sonderheft wurden nach einem festen Bewertungsschema herausgesucht und getestet. Nur die besten Titel des Jahrgangs '90 wurden berücksichtigt.

Für die Mammutarbeit, eine ganze Hundertschaft Spiele auszuwählen, wurde ein einheitliches Wertungssystem verwendet. Außerdem gibt es für jeden Titel einen Kasten mit wichtigen Daten, den "POWER-PLAY-Steckbrief". In ihm werden folgende Angaben gemacht:



Hersteller: Name der Firma, von der das Spiel stammt.

Distributor: Name der Firma, die das Spiel in Deutschland vertreibt. Gibt es in Deutschland keinen offiziellen Vertrieb, so sind die Spiele meist über einen Importhändler zu bekommen.

Preis: Zirka-Preis, der im Laden verlangt wird.

Genre: Zu welcher Gattung gehört dieses Programm (z.B. Actionspiel, Rollenspiel etc.).

Außerdem geplant für: Für diese Computer soll das Spiel in Kürze noch erscheinen.

Unter diesen Angaben findet Ihr eine Liste mit allen von uns getesteten Versionen sowie einer Prozentzahl, mit der wir die Qualität jeder einzelnen Version werten. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozentpunkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Bei allen Bewertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests weden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jeder Besprechung bekommt man ein Bild von dem Redakteur zu sehen, der das Spiel getestet hat. Dieses Bild steht im sog. "Meinungskasten", in dem der Tester seine subjektive Meinung über das Spiel beschreibt. Die persönliche Meinung und die Beschreibung des Spielablaufs sind also säuberlich voneinander getrennt.

Da für dieses Sonderheft nur gute Spiele ausgewählt wurden, fällt das Fazit bei allen 100 Programmen natürlich recht erfreulich aus: Die niedrigste Wertung in dieser Ausgabe beträgt 66 Prozent. In unserem Stammheft *POWER-PLAY* findet Ihr allerdings oft Wertungen unter 50 Prozent — wir sind dafür bekannt, kritisch die Spiele unter die Lupe zu nehmen. Trotzdem gibt es oft wichtige Unterschiede von Version zu Version oder bestimmte Mankos, die in den Meinungskästen genauer erläutert werden.

Wenn Ihr Fragen habt oder uns sagen wollt, wie Euch dieses Sonderheft gefallen hat, dann schreibt bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel Str. 2
8013 Haar bei München

Wir freuen uns über jede Zuschrift *hl/al*



Wer nähere Informationen zu den in dieser Ausgabe getesteten Spielen haben will, wende sich bitte direkt an die jeweiligen Distributoren. Hier sind die Adressen:

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Nintendo of Europe
Babenhäuserstr. 50
8754 Großostheim

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

United Software
Hauptstraße 10
4835 Rietberg 2

Virgin Games/Sega
Eiffestraße 398
2000 Hamburg 26

Zu den führenden Importeuren der japanischen Spielmodule für die PC-Engine und des Mega Drives gehören die folgenden Anbieter:

Computershop Gamesworld
Landsberger Straße 135
8000 München 2

CWM-Versand
Postfach 12 12
3387 Vienenburg 1

EC Electronic/ECS
Rosenheimer Straße 92a
8000 München 80

Flashpoint
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz

al



A-10 Tank Killer

Mit dem "Warzenschwein" auf turbulente Panzerjagd. Wärmt schon mal die fette Bordkanone an.



Meine Meinung

Was für eine Grafik, was für ein Fluggefühl! Der "A-10 Tank Killer" fliegt sich wunderbar leicht, und die tolle Bilderpracht tut ihr übriges, um einen gebannt an den Monitor zu fesseln. Allerdings benötigt man einen schnellen AT und eine VGA-Grafikkarte, um den vollen Flugspaß zu erleben. Mit XT und ohne VGA wird das Vergnügen deutlich gedämpft. A-10 ist genau das richtige für den Simulationseinsteiger. Hier müssen nicht dutzende Tasten auswenig gelernt werden, und der Schwierigkeitsgrad ist auch recht moderat. Zwei Mankos gibt es aber. Zum einen sind ein halbes Dutzend Missionen nicht gerade üppig (eine zusätzliche "Mission-Disk" ist gerade angekündigt) und leider ist das tolle digitalisierte Instrumentenbrett der A-10 sehr schwer zu entziffern.

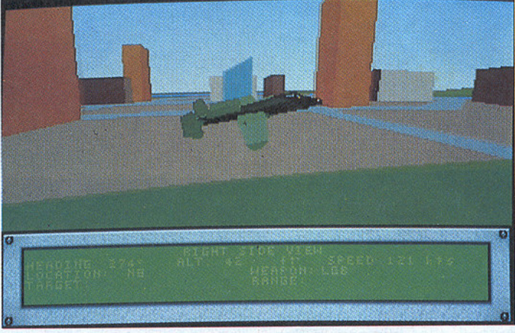
Das Bodenkampfflugzeug A-10 wird von seinen Piloten ganz liebevoll "Warzenschwein" genannt. Das liegt wohl am eigenartigen Äußeren dieses Panzerknackers. Eine entfernte Ähnlichkeit mit einem Warzenschwein ist da nicht zu übersehen. In der Simulation "A-10 Tank Killer" dürft Ihr an Bord eines solchen Fliegers auf Panzerhatz gehen.

Wer sich an Bord eines Flugzeugcockpits noch nicht so gut auskennt, darf die A-10 per Maus, Tastatur oder Joystick in einer Trainingsrunde probefliegen. Hier bekommt Ihr von der Bodenstation gezielte Anweisungen zum Gebrauch der vielfältigen Waffensysteme der A-10. Wer auf Nummer Sicher gehen will, darf in einem Menü seine A-10 unverwundbar machen — Crash-Landungen erlaubt. Habt Ihr Euch mit den Instrumenten, den Waffen und dem Fluggefühl der A-10 vertraut gemacht, geht's richtig los.

Die Kampfmissionen könnt Ihr Euch entweder einzeln herauspicken oder im "Campaign"-Modus alle hintereinander fliegen. In diesem Modus bauen die Aufträge logisch aufeinander auf. Müßt Ihr z.B. in einer Mission einen Zug feindlicher Panzer ausschalten und erledigt nicht alle, stehen die übriggebliebenen Panzer in der nächsten Mission an alter Stelle und warten auf Euch. Das Spektrum der Jobs reicht vom Bombardieren besetzter Gebäude in einer Stadt bis zum Unterstützungsflug für eigene Bodentruppen.

Wenn Ihr keine Lust mehr habt, nur aus dem Cockpit der A-10 zu starren, stehen Euch einige alternative Blickwinkel zur Verfügung.

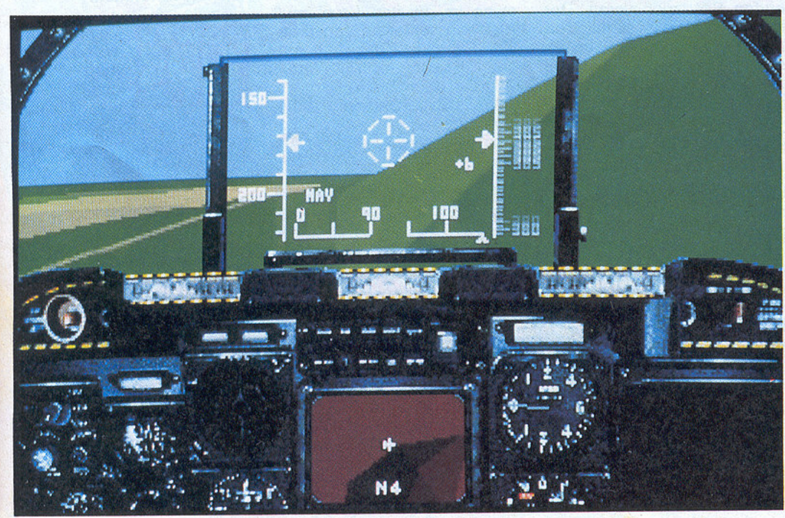
A-10 Tank Killer benötigt einen PC mit mindestens 640 KByte RAM, einer EGA- oder VGA-Grafikkarte. Soundkarten wie Adlib oder Roland werden unterstützt. *mh*



Mit der A-10 im Tiefflug durch die Stadt (MS-DOS/VGA)



Zum Fliegen nehmt Ihr am besten einen Joystick oder die Tastatur. Mit der Maus geht relativ viel vom Fluggefühl flöten. Steigt nie mehr als maximal 500 Fuß. Ab dieser Höhe seid Ihr für den Gegner ziemlich leicht zu erwischen. Achtet bei Missionen, bei denen Ihr als "Flügelmann" unterwegs seid, daß Ihr den Anschluß zum Vordermann nicht verliert. In der Stadtmission solltet Ihr Euch öfter mal die Karte anschauen. Wer hier die verkehrten Gebäude erwischt, bekommt vom Vorgesetzten einen Satz warme Ohren und einen deftigen Punktabzug.



Was erwartet unseren Flieger hinter diesem Hügel? (MS-DOS/VGA)



Hersteller: Dynamix
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation
Außerdem geplant für Amiga

MS-DOS: 80%

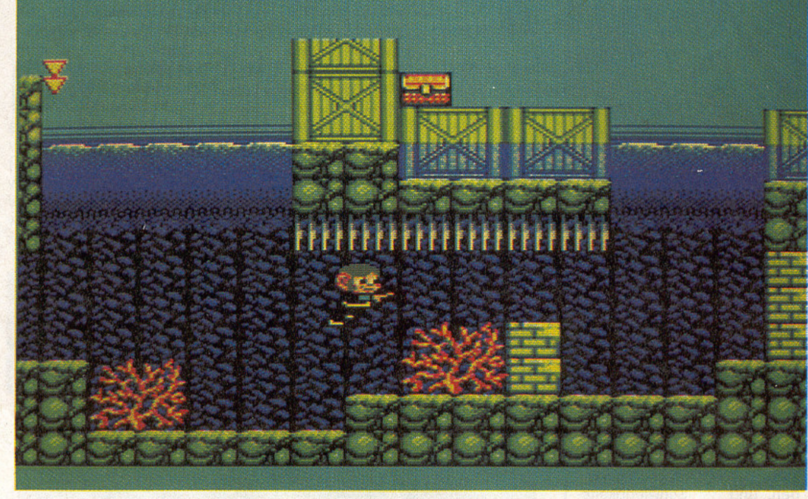
Alex Kidd in Shinobi World

Der unternehmungslustige Alex Kidd kommt einfach nicht zur Ruhe: In seinem vierten Streich stattet er den Ninjas einen Besuch ab.



Meine Meinung

Nach den etwas schwächeren zweiten und dritten Teilen der Alex Kidd-Saga wird in seinem neuesten Streich wieder gute Geschicklichkeitskost geboten. Auf seinem Trip zu den Ninjas kommt ordentlich Spielspaß auf. Die Grafik ist nett gezeichnet, die Levels abwechslungsreich und sogar die Musik klingt passabel. Die Mischung aus "Shinobi" und "Alex Kidd in Miracle World" ist prima gelungen. Dank der unterschiedlichen Aufgaben, die Alex unterwegs bewältigen muß, ist von Langeweile keine Spur. Auf diesem Qualitätsniveau darf die Serie rund um Alex Kidd ruhig weitergehen.



Ein Königreich für ein paar Extra-Shurikans (Master System)

In der Spielebranche wechseln die Titelhelden meist so schnell wie benutzte Tempotaschentücher. Ausnahmen bestätigen allerdings die Regel. Alex Kidd ist so ein Fall. Seitdem der kleine Held in dem Spiel "Alex Kidd in Miracle World" das Licht der Bit- und Byte-Welt erblickt hat, besucht er die Master-System-Besitzer in regelmäßigen Abständen.

Für sein neuestes Abenteuer mußte sich Alex Kidd ziemlich verkleiden. Die großen Ohren sind zwar geblieben, dafür steckt der putzige Kerl jetzt in einem Ninja-Gewand und hat ein Schwert in der Hand. Passenderweise wurde das Spiel auf den Namen "Alex Kidd in Shinobi World" getauft".

Alex bewegt sich entweder laufend oder hüpfend in den horizonzal sowie vertikal scrollenden Szenarien voran. Der erste Level erinnert ziemlich an die Spielautomaten-Umsetzung "Shinobi". Zunächst muß sich der kleine Held mit seinem Schwert gegen die anstürmenden Ninjas verteidigen. Zum Glück liegen in der Landschaft Kisten herum, die u.a. Extrawaffen enthalten. Sehr begehrt sind die spitzen Wurfgeschosse, in der Fachsprache "Shurikans" genannt. Andere Extras verstärken die Wirkung seines Schwertes oder sorgen für neue Lebensenergie. Spätestens im zweiten Level muß Alex von seiner neu erworbenen Fähigkeit Gebrauch machen: Er kann sich an glatten Wänden hochangeln.

Wer sich bei Shinobi gut auskennt, dem wird in den vier Leveln (sind jeweils in zwei Abschnitte unterteilt) die ein oder andere Grafik bekannt vorkommen. Natürlich gibt es auch grafisch komplett neu gestaltete Szenarien. Dort muß Alex an Seilen emporklettern, Haifischen ausweichen und durch Teiche schwimmen. *mg*



Wenn Ihr den ersten Obermotz nicht gleich beim ersten Anlauf besiegt, dann bewahrt ruhig Blut. Dieser Fiesling ist in der Tat recht gewitzt. Die folgenden Endgegner sind nicht ganz so widerspenstig. *mg*

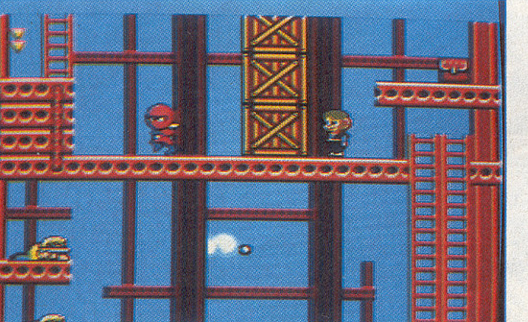


Hersteller: Sega
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Master System: 77%



Auf Besuch bei den Ninjas



Der rot maskierte Ninja ist nicht zu Späßen aufgelegt (Master System)



SHOOTING STARS 2

GRAVITY FORCE · TAKADO · PINBALL WIZARD · TANK BUSTER

AMIGA 39.95 KINGSOFT

SHOOTING STARS

BIT EXORCIST · GOTCHA! · Julius Cäsar · GRANDMASTER · KARTING GRAND PRIX · ORION

C-64 KINGSOFT

24.95 Kassette · 29.95 Diskette

SHOOTING STARS 1

EMERALD MINE · ONE · SOCCER KING · SUMERA

AMIGA 39.95 KINGSOFT

EMERALD MINE 3 *Professional*
Viele tausend begeisterte Emerald Mine-Spieler haben eigene Level entworfen, ausprobiert, verbessert, ausprobiert, verbessert, ... - hier ist das Ergebnis: In EMERALD MINE 3 Professional finden Sie die besten und spannendsten Level aller Zeiten.

OVERFLOW
Ein Strategiespiel für alle Tüftler und Knobler. Wer schafft es zuerst, seinen Gegner (oder den Computer) vom Feld zu drängen? Aber Vorsicht: dieses Spiel kann schnell süchtig machen!

SOCCER KING
Ein hochkarätiges Fußballspiel für Ihren Computer, das Ihnen nicht nur einen 1/2-Spieler-Modus und eine variable Spielzeit bietet, sondern einen kompletten Turniermodus für 1 - 6 Spieler.

SUMERA
Bei Ausgrabungen wurde dieses tolle Strategiespiel wieder entdeckt, ein Vorläufer des heutigen Backgammon mit einem ganz spezifischen eigenen Reiz für 1 oder 2 Spieler.

BIT EXORCIST
Befreien Sie acht durch Geister verseuchte Computer, indem Sie beschädigte Chips reparieren. *"Eine neue Spielidee, die zudem noch gut verwirklicht wurde."* (Joystick)

GOTCHA!
Im Jahre 2064 entdecken Sie eine Welt, in der Sie mit Ihrer Sonde radioaktive Blöcke in Antimaterie verwandeln müssen. *"SUPER! Gotcha hat fast den Suchtkoeffizienten eines 'Boulder Dash'."* (Powerplay)

GRANDMASTER
Das legendäre Schachprogramm mit allen Schachregeln, viel Spielkomfort (u.a. Zugzurücknahme, 10 Spielstufen, Zugvorschlag/Schachlehrer, Eröffnungsbibliothek, Schachuhren) und überragender Spielstärke.

JULIUS CÄSAR
Ihre Aufgabe ist es, die aufmüpfigen gallischen Stämme dem Römischen Reich anzuschließen. Dazu können Sie Ihr diplomatisches Geschick oder eine von vier Legionen einsetzen.

KARTING GRAND PRIX
Gokart-Rennen machen viel Spaß, verlangen jedoch Geschicklichkeit und Erfahrung bei der Wahl der Übersetzung und Reifen, um der Strecke gerecht zu werden. Sie können gegen den Computer oder einen Freund spielen.

ORION
Sie sind mit Ihrem Raumschiff in das Sternensystem "Orion" geraten, in dem Sie nun gefangen gehalten werden. Um aus diesem Sternensystem wieder zu entkommen, müssen Sie insgesamt 18 Energiebündel in dem Sternensystem zusammensuchen.

GRAVITY FORCE
Hier erleben Sie die Schwerkraft so realistisch wie nie zuvor. Mit Ihrem Raumtransporter müssen Sie Ladung aufnehmen, sich durch feindliche Linien durchkämpfen und im Hauptquartier abliefern. Zusätzlich gibt es spannende 2-Spieler-Modi.

TAKADO
Ein strategisches Brettspiel, bei dem Sie geschickt eigene Angriffe gegen den Computer (oder einen Mitspieler) aufbauen müssen, ohne die eigene Verteidigung zu vernachlässigen.

PINBALL WIZARD
Die perfekte Simulation eines Flippers für 1-4 Mitspieler auf dem Amiga. Neben einem einmalig realistischen Ballgefühl und einer prächtigen Grafik, überzeugt PINBALL WIZARD auch durch digitale Sound-Effekte, die jeden Vergleich mit der Spielhalle aushalten.

TANK BUSTER
Sind Sie in der Lage, in feindliche Stellungen einzudringen und den Feind zu vernichten? Steuern Sie Ihren TANK BUSTER durch die feindlichen Stellungen und zerstören Sie alle feindlichen Infiltrationseinheiten. Super-Action und -Strategie für 1 oder 2 Spieler.

WANTED
KINGSOFT sucht
PROGRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

Grüner Weg 29
D-5100 AACHEN
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54

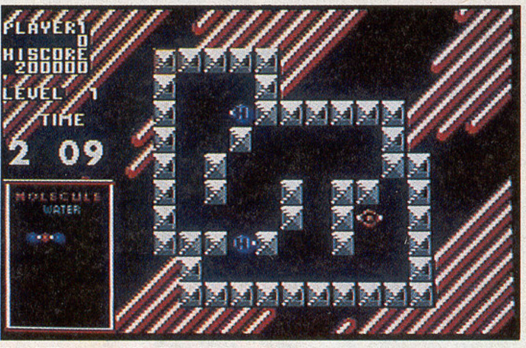
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an. Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Bestellung unbedingt den **Computer-Typ** angeben!

SE DESIGN



Atomix

Habt Ihr im Chemieunterricht gut aufgepaßt? Wenn ja, dann seid Ihr für diese clevere Molekülgrübelei bestens gerüstet.



Nachhilfestunden für Chemielaien (C 64)

Wasser besteht aus einem Teil Wasserstoff und zwei Teilen Sauerstoff. Das ergibt zusammen das Molekül H_2O. Diese Weisheit, die einem meist der Chemielehrer vermittelt, ist für das Denkspiel "Atomix" von besonderer Bedeutung. In diesem Tüftelprogramm müßt Ihr nämlich dieses Molekül sowie 29 weitere richtig zusammensetzen.

Auf dem Bildschirm seht Ihr einen Rahmen, der mit etlichen Mauern durchzogen ist. Der Aufbau ändert sich von Level zu Level. In dem labyrinthähnlichen Gebilde liegen verstreut Atomteilchen herum, die nur darauf warten, von Euch richtig zusammengefügt zu werden. Das perfekt montierte Endprodukt seht Ihr als Gedächtnisstütze links unten abgebildet.

Jedes Teilchen kann man per Joystick anklicken und so verschieben. Leider bremsen die Atome erst ab, wenn sie auf Widerstand (also Mauer oder anderes Teilchen) stoßen. Sinnvollerweise plaziert man also Atome als Bremsklötze für andere Atome oder fährt ellenlange Umwege, um ans Ziel zu kommen. Allzulange solltet Ihr allerdings nicht herumkurven, denn ein Zeitlimit treibt sanft zur Eile an. Die verbleibenden Sekunden werden unübersehbar am linken Bildschirmrand angezeigt. Damit's nicht langweilig wird, sind die Moleküle von Level zu Level komplizierter und bestehen aus immer mehr Teilchen. Zudem wird das Geflecht aus Mauern zunehmend unüberschaubarer und komplizierter.

Man kann wahlweise alleine oder zu zweit zum munteren "Wir-bauen-uns-ein-Molekül"-Wettstreit antreten. Im Zwei-Spieler-Modus wechselt das "Klick-Recht" alle 30 s (leider wird nur ein Joystick unterstützt) — Punkte erhält nur derjenige, der das Molekül vollendet. Man sollte seinen Geistesblitz also nicht voreilig dem Spielpartner mitteilen. *mg*



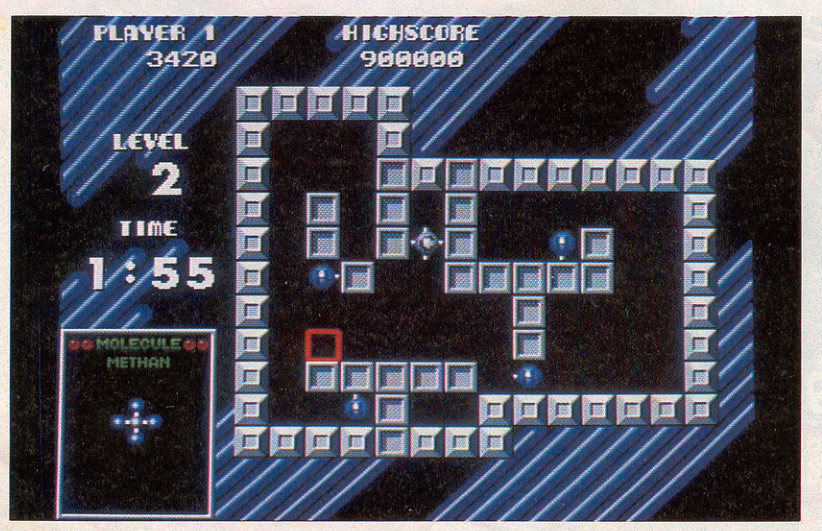
Meine Meinung

Thalions Denkspieldebüt ist prima gelungen. Atomix basiert auf einer cleveren Spielidee, die einen lange vor den Bildschirm fesselt. Manchmal muß man buchstäblich um sieben Ecken denken, um das Molekülteilchen an die gewünschte Stelle zu manövrieren. Einziger Wermutstropfen ist die geringe Anzahl der Levels: 30 Stück sind nicht gerade üppig. Doch dieser Schnitzer wird durch die hohe Spielmotivation wieder wettgemacht. Vor allem zu zweit entbrennen heiße Diskussionen, welcher Schachzug nun der sinnvollste sei.



— In den meisten Levels gibt es nur ein oder zwei Stellen, wo genügend Platz ist, um das Molekül zusammenzusetzen. Wer diese lokalisiert, ehe er mit den Teilchen hantiert, der kann viel Zeit sparen.

— Manchmal reichen die "Bremsklötze" aus Mauersteinen nicht aus. Wer die Molekülteilchen als Ersatzmauern einsetzt, der kommt oft viel schneller ans Ziel. Ab und zu ist dies sogar die einzige Methode, um den Level zu lösen. *mg*



Du müssen Atome zusammensetzen richtig, denn das seien hier sehr wichtig (Amiga)



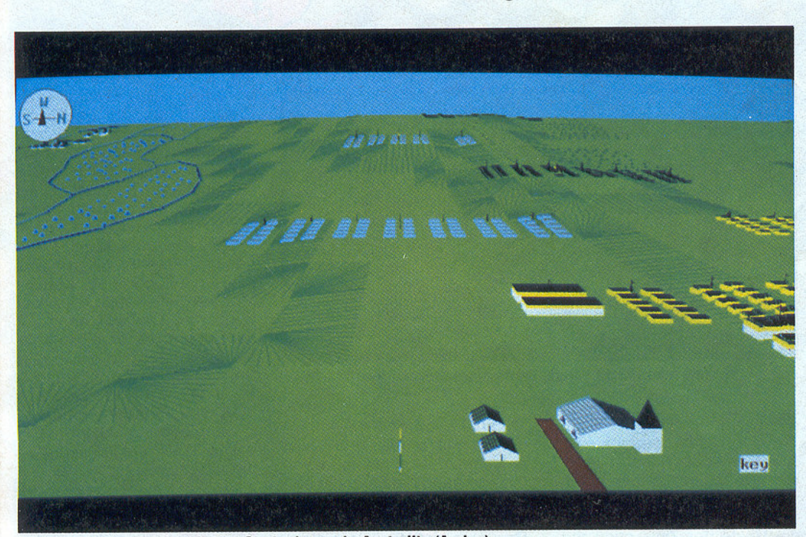
Hersteller: Thalion
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark
Genre: Denkspiel

Amiga:	**76%**
Atari ST:	**76%**
C 64:	**76%**
MS-DOS:	**76%**



Austerlitz

Ein Tag kann alles entscheiden: das Leben tausender Soldaten, das Schicksal zweier Feldherrn und den Lauf der ganzen Geschichte.

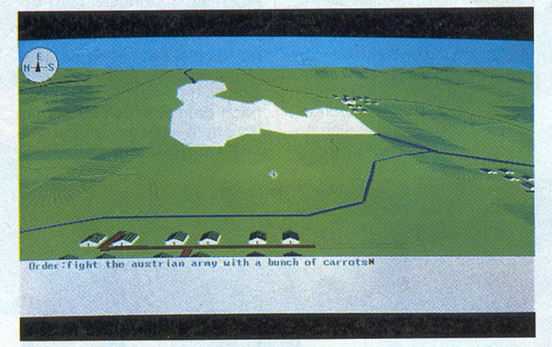


Kleine Kirchen, viele Soldaten: Strategie pur in Austerlitz (Amiga)



Meine Meinung

Meine Zuneigung zu diesen "harten" Strategiespielen hält sich zwar in Grenzen, aber bei Austerlitz erwacht mein Interesse. Hier kann man einmal sehen, was ein General wirklich zustande bringt (nämlich meistens nichts...). Ein falscher Befehl kann alles zunichte machen, wofür man stundenlang gekämpft hat; außerdem kommen manche Nachrichten derart verstümmelt an, daß die Einheit natürlich prompt in die falsche Richtung stapft (Fuchteln hilft nichts, schon ausprobiert) — da merkt man erst, wie ohnmächtig und hilflos man sein kann. Man braucht einige Zeit, bis man sich durch das Handbuch gebissen hat, das sich anständig liest und eine Menge Insider-Information bringt. Ein- bis zweimal sollte man den Ablauf der Schlacht dem Computer überlassen und nur studieren.



Karotten gegen Österreich... (MS-DOS/EGA)

In Waterloo steckte er eine bittere Niederlage ein, in Austerlitz feierte er seinen größten Triumph als militärisches Genie: Jetzt dürft Ihr zeigen, ob in Euch ein kleiner Napoleon steckt (aber dann nicht gleich nach Rußland ziehen). Das Programm "Austerlitz" bietet die komplette historische Schlacht zum Nachspielen; wer meint, er habe das schon einmal gehört, der sei auf das Vorgängerprogramm "Waterloo" verwiesen, das bis auf die Schlacht identisch abläuft. Der Spieler übernimmt entweder die Rolle Napoleons oder des Zaren Alexander; die andere Seite übernimmt der Computer. Hat man sich für die folgenschwere Nationalität entschieden, steht man auf dem Feldherrnhügel, schaut über die Schlacht und gibt Befehle, die man in die Tastatur eintippt. Der Computer versteht eine Liste von ca. 50 Befehlen, die wie bei einem Text-Adventure beliebig kombiniert werden können. Das klingt nach wenig, entpuppt sich im Spiel aber als recht vielseitig. Befehle wie "Admiral Davout, order your infantry and your cavallery to move to Kobelitz" werden anstandslos geschluckt. Die Befehle kommen mit einer gewissen Zeitverzögerung, und nicht mal dann kann man sich sicher sein, daß alles richtig übertragen wurde — Datenfernübertragung war damals noch nicht erfunden, und die Boten sind nicht immer die hellsten...

Austerlitz ist sehr komplex (70 Seiten Anleitung warten...), eine Schlacht kann viele Stunden dauern. Um nicht mit Augenringen vor dem Computer sitzen zu müssen und den Echtzeitsieg abzuwarten, haben die Programmierer eine Möglichkeit zum Speichern eingebaut (Napoleon konnte das nicht...). *al*

POWER TIPS

— Es ist besser, nicht allzuviel auf einmal zu tun. Setzt besser auf ein Ziel und entwerft eine Gesamtstrategie.

— Napoleons taktischer Kniff bestand darin, seine Armee nicht als Ganzes zu bewegen, sondern jeder Einheit den Freiraum zu geben, die sie brauchte. Diese "Mini-Armeen" konnten schnell vorrücken.

— Bonapartes Strategie: Ab durch die Mitte! Das Dorf Blaswitz muß zuerst genommen werden, dann auf die rechten und linken Flanken der Alliierten stürzen. Die Strategie des Zaren: das zu verhindern.



Hersteller: PSS
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Strategie

Amiga:	74%
Atari ST:	74%
MS-DOS:	73%

Bad Blood

Auf der Erde nach dem großen Knall gibt es nur ein Gesetz: Töten oder getötet werden, heißt die Alternative.



Meine Meinung

Wer "Mad Max"-Filme mag und vor düsteren Endzeitgeschichten nicht zurückschreckt, der wird an "Bad Blood" Gefallen finden. Wie bei dem Vorgänger "Times of Lore" muß der Held wieder ausgiebig Konversation mit den anderen Spielfiguren machen, Städte erkunden und eine Menge Rätsel lösen, um sich in der Story zurechtzufinden. Gedankenloses Zuschlagen ohne Sinn und Verstand führt dagegen oft in radioaktive Sackgassen. Solide Englischkenntnisse sollte man also schon besitzen, damit man nicht zu schnell das Zeitliche segnet. Die glücklichen Besitzer einer VGA-Karte dürfen sich auf beeindruckende Atomargrafik freuen. "Bad Blood" bietet spannende Adventure-Kost, gewürzt mit einer Prise Plutonium.



Diese Burschen sehen nicht gerade vertrauenerweckend aus (MS-DOS)

Er kam schließlich doch, der alles vernichtende Atomkrieg. Über blieben versprengt Gruppen von Menschen, die in den zerstörten Städten dahinvegitieren und die Reste der Zivilisation nutzen. Und übrig blieben die Mutanten. Arme Geschöpfe, genetisch entartet durch radioaktive Strahlung und auf der ständigen Flucht vor den vermeintlich "Normalen". Denn noch immer hat die Menschheit nichts gelernt. Anstatt sich gegenseitig zu helfen, werden die Mutanten von den Bewahrern der Technik brutal als Sklaven eingesetzt. Nur wenigen von ihnen gelang die Flucht in entlegene Dörfer. Doch auch hier sind sie in Gefahr. Es kursieren Gerüchte, daß die "Normalen" einen Ausrottungsfeldzug gegen die Mutanten planen. Himukk, der Anführer der Mutanten, schickt einen seiner Getreuen auf die gefahrvolle Mission, in der Welt der Menschen nach dem Rechten zu sehen. Ihr selbst entscheidet, mit welchem von drei Helden Ihr Euch in das Endzeit-Szenario wagt. In "Bad Blood" hat Origin wieder auf das bewährte Spielprinzip von "Times of Lore" zurückgegriffen. Ihr seht die Spielwelt aus der Vogelperspektive und könnt mit Eurer Spielfigur Gebäude betreten, Gegenstände untersuchen und Euch mit allen intelligenten Bewohnern der atomaren Wüste menügesteuert unterhalten. Wenn Ihr zu mundfaul seid und Euch lieber auf das Monsterplätten mit Laser oder Panzerfaust verlegt, dann fehlen Euch nachher wichtige Informationen, ohne die Ihr das Spiel nicht lösen könnt. Die PC-Version bietet prächtige VGA-Grafik und unterstützt alle gängigen Grafikkarten. 640 KByte RAM sollten es allerdings schon sein. *vw*



Zuerst den Himukk aufsuchen. Er gibt den ersten Hinweis auf das Orakel. Sucht mal in Nivvik danach. Außerdem könnt Ihr dort in einem der Häuser auch den "Satscan" finden, den Ihr unbedingt mitnehmen solltet. Wenn Ihr den "Satscan" benutzt und zur Position 528/506 geht, findet Ihr dort einen alten Mann, der Informationen bereithält. Den Ceedee (CD-Player) nicht vergessen. Den Fluß könnt Ihr an der Position 265/687 überqueren. Im Camp der Kejeks 53/974 müßt Ihr den Shaman befreien. Bei der Aktion darf der Shaman nicht angeschossen werden, da er sonst nicht auf Fragen antwortet.



Auch Gebäude schützen nicht immer vor radioaktiver Verseuchung (MS-DOS)



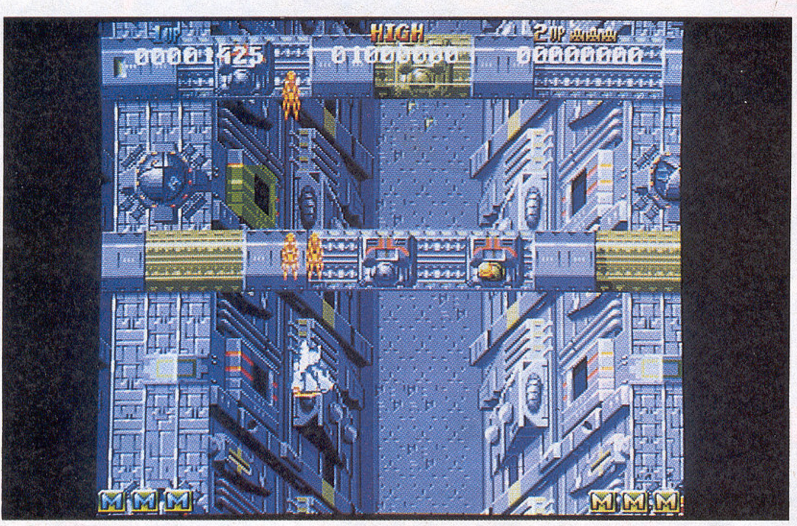
Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action-Adventure
Außerdem geplant für C 64

MS-DOS: 72%



Battle Squadron

Fetter Laser, dicke Feinde: Eine satte Ballerei für zwei, aufgepeppt mit edlen Extras und einer Masse knackiger Action.



Des Lasers fette Beute: Alien-City unter Beschuß (Amiga)

Die extraterrestrischen Feindseligkeiten lassen nicht nach. Diesmal ist es der Planet Terrania, der von der extrabösen Alien-Rasse der Barrax bewohnt wird und vom galaktischen Oberkommando zum Abschuß freigegeben wurde. Ihr steuert nun alleine oder zu zweit mit einem Raumgleiter über die Oberfläche quer durch drei unterirdische Katakomben des Planeten. Ganze Scharen von Barrax-Kriegern greifen Euch dabei in Euren Raumschiffen an. Neben den unterschiedlichsten fliegenden Gegnern gibt es noch eine ganze Reihe von bodengestützten Aliens, die nicht minder herzhaft ballern.



Gleich wird der Flattermann abgeräumt (Amiga)

Ab und zu tauchen besonders gekennzeichnete Schiffe auf, die bei Beschuß ein Symbol hinterlassen, das ständig seine Farbe wechselt. Damit könnt Ihr Euer Raumschiff tüchtig aufrüsten; dazu müßt Ihr die Kapsel nur im richtigen Zeitpunkt erwischen. Insgesamt stehen vier verschiedene farbige Waffensysteme zur Verfügung. Gelbe Kapseln verhelfen Euch zu einem Flammenstrahl, mit Blau gibt es einen starken Laser am Bug und hinten, und Rot sorgt für einen aufgefächerten Schuß. Je mehr Kapseln einer Farbe Ihr einsammelt, desto stärker wird Eure Waffe — das Prinzip kennen Profis vom PC-Engine-Klassiker "Gunhed". Sammelt man eine Kapsel einer anderen Farbe auf, so verfallen leider die anderen Ausbaustufen. Zusätzlich könnt Ihr noch mit Smart-Bomben werfen, die alles vom Bildschirm fegen. Leider sind diese Dinger begrenzt, und Ihr müßt spezielle Alien-Formationen abschießen, um an neue Bomben zu kommen. Als besonders fies entpuppen sich die Chamäleon-Aliens. Sie übernehmen genau die Farbe des Hintergrunds, den sie überfliegen. Man kann sie nur an den Rändern erkennen, an denen die Farbe etwas "schmiert". Einige der Bodenstationen hinterlassen ein "X"-Symbol, wenn Ihr sie erwischt — sie geben dem Punktekonto einen kräftigen Schuß nach oben. *al*



Meine Meinung

Battle Squadron ist ein gutes Beispiel dafür, was man mit dem Amiga alles anstellen kann. Technisch ist das Spiel exquisit, die Steuerung ist präzise, der Sound paßt wunderbar. Am besten hat mir die fantastische Spielbarkeit gefallen. Man merkt ganz deutlich, daß die Programmierer fleißig japanische Actionspiele gespielt haben. Von ihnen stammt auch die tolle Idee mit den einstellbaren Schwierigkeitsgraden, der gerade dem Einsteiger eine faire Überlebenschance läßt. Profis können sich eine anspruchsvollere Spielstufe aussuchen und so ihr Glück versuchen. Besonders gut: Der Zwei-Spieler-Modus, der für eine Menge Geschrei sorgt.



Alles, was des Actionspielers Herz begehrt, ist ein gutes Cheat-Menü und so eines haben die Programmierer auch in Battle Squadron versteckt. Ihr tippt während des Spiels das Wort CASTOR auf der Tastatur. Der Bildschirm blitzt kurz auf und es erscheint ein Cheat-Menü, das kaum Wünsche offen läßt. Dieser Trick funktioniert nur bei der Amiga-Version. *al*



Hersteller: Innerprise
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action
Außerdem geplant für Atari ST

Amiga: 82%



Blades of Steel

Bahn frei für die Eis-Rambos: Bei diesem Sportspiel klirren nicht nur die Kufen, es fliegen auch die Fäuste.

Beim ersten Rempler bleibt er noch ruhig und friedlich, beim zweiten knurrt er schon unwirsch, doch beim dritten Check ist es ihm zuviel: Der hartgesottene Eishockeystürmer wirft seine Handschuhe weg und stürzt sich auf den angriffslustigen Gegenspieler. Eine fröhliche Keilerei beginnt, die das Publikum viel mehr entzückt als den Schiedsrichter. Beim richtigen Eishockey müssen rauflustige Rauhbeine auf die Strafbank. Konamis Eishockeysimulation "Blades of Steel" hat jedoch eine kleine Sonderregel zu bieten. Die beiden Spieler stehen sich zunächst wie bei einem Boxkampf gegenüber. Wer zuerst fünfmal den Gegner trifft, schickt ihn zu Boden. Der Verlierer des Boxkampfs muß nun aufs Sünderbänkchen, während die Mannschaft des Siegers vorübergehend einen Mann mehr auf dem Eis hat.



Die Meisterschaft wird im Pokalsystem ermittelt

Mit Joypad und den beiden Feuerknöpfen schlägt man gescheite Pässe und läßt stramme Schüsse vom Stapel. Greift der Gegner an, steuert Ihr sowohl einen Abwehrspieler als auch den Torwart Eures Teams. Anhand eines Pfeils, der auf der Torlinie auf und ab wandert, kann man die Schußrichtung abschätzen. Ihr könnt gegen einen Mitspieler oder ein Computerteam antreten. Der Computer erweist sich mit drei Schwierigkeitsgraden von "lachhaft" bis "ganz schön happig" als herausfordernder Gegner.

Steht es am Ende einer Partie unentschieden, findet ein Penalty-Schießen statt. Läßt sich auch hier kein Sieger ermitteln, entscheidet der "Sudden Death": Wer als erster ein Tor schießt, gewinnt die Partie.

Gewitzt geht es in den Drittelpausen zu. Da wird auf einer Anzeigetafel Werbung für andere Konami-Module gemacht. Als "Mini-Spiel im Spiel" darf man sogar eine kleine Sequenz aus dem Actionklassiker "Gradius" bestreiten — Diese juxigen Einlagen darf der genervte Spieler auch abbrechen, wenn er gleich wieder aufs Eis will. *hl*



Komplizierte Strategien sind fehl am Platz. Sobald sich eine halbwegs vernünftige Schußsituation ergibt, solltet Ihr gleich draufhalten. Wagemutige mit Dauerfeuer-Joypad können mal probieren, bei den Boxkämpfen mit superschnellen Dauerfeuer-Hieben zum Erfolg zu kommen.



Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Sport

Nintendo: 76%



Meine Meinung

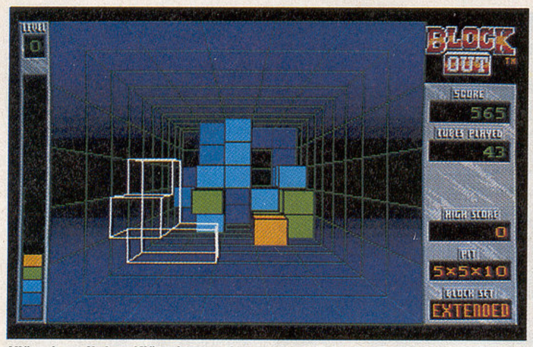
Eine Eishockeysimulation fürs Nintendo-System gibt's schon seit längerem: das fantastische "Ice Hockey". Mit Konamis Blades of Steel ist ihm ein hochkarätiger Konkurrent auf den Kufen. Das Modul bietet pralle Eishockey-Action und hat technische Klasse. Die Spieler-Sprites sind schön groß und gut voneinander zu unterscheiden. Die kernigen Musikstücke zu Spielbeginn oder die Jingles bei Torerfolgen klingen prima, dazu gibt's gekonntes Publikumsgeraune und sogar ein bißchen Sprache.

Im direkten Vergleich gefällt mir der Rivale Ice Hockey spielerisch etwas besser. So rasant das Geschehen auch abläuft, eine Portion Zufall ist bei Blades of Steel immer mit im Spiel. Spaß macht das Modul trotzdem — vor allem zu zweit.

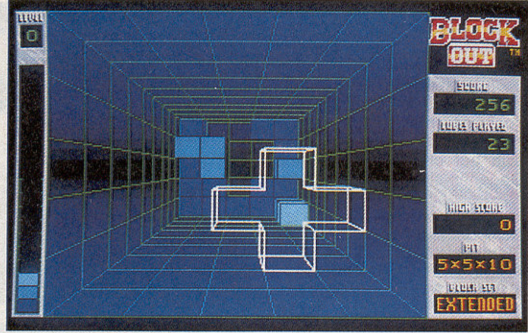
Gleich zieht der dicke Stürmer ab, der Goalie zittert nicht zu knapp (Nintendo)

Block Out

Man kann's drehen und wenden, wie man will: In Block Out wird das räumliche Vorstellungsvermögen aufs äußerste geprüft.



Klötzchen, liebes Klötzchen mein, gehst noch in den Becher rein? (Amiga)



Kompliziert wird's, je mehr Ecken und Kanten dran sind (MS-DOS)

Wem die 30. Spielstufe von "Tetris" nur noch ein müdes Lächeln entlockt, dem kommt "Block Out" gerade recht. Auch hier geht's um geschicktes "Klötzchen schachteln", doch das Spielprinzip wird um eine wesentliche Variante erweitert: Man schachtelt in 3D. Und das geht so: Ihr seht aus der Vogelperspektive in einen hohlen Becher, von oben fallen ganz langsam Klötzchen hinein. Man kann sie in allen drei Achsen drehen. Ihr kippt, dreht und wendet so lange, bis der Stein richtig liegt, dann plaziert Ihr ihn mit der Maus oder der Tastatur. — Einmal "Klick", schon ist er unverrückbar unten. Das Ziel dieser Aktion: Schachtelt die Blöcke so, daß am Boden eine lückenlose Schicht entsteht. Diese Schicht verschwindet dann, alle darüberliegenden Steine plumpsen tiefer in den Becher, und Ihr freut Euch über die Punkte, die Ihr kassiert (und immer lockt die High-Score-Liste). Wenn Ihr allerdings über eine Lücke baut, bleibt die Schicht bestehen (zur besseren Übersicht sind die Schichten farblich gekennzeichnet). Das führt auf Dauer zu erheblichen "strukturellen Problemen": Wenn keine Klötzchen mehr nachfallen können, ist das Spiel beendet — ganz wie bei Tetris.

Es gibt mehrere Varianten, sich zum Wahnsinn treiben zu lassen; die kann man, ganz nach seinem Gusto, beliebig einstellen und kombinieren. Im leichtesten Fall sind die Klötzchen noch einfach zu stapeln; als Experte dürft Ihr mit winkligen Schwierigkeiten ("Wie dreh' ich's nur, wie dreh' ich's nur?") rechnen. Man kann viele Spielparameter einstellen (Wie tief soll der Becher sein? Wie groß sind die Klötze? Wie groß ist die Matrix?) und sich an die Stapelei machen. *al*



Meine Meinung

1990 war ein exquisiter Jahrgang für Grübel- und Geschicklichkeitsspiele: Nach "Pipe Dream", "Puzznic", "Coloris" und diversen anderen war "Block Out" ein weiteres Suchtspiel, das man gerne auf seiner Festplatte installiert.

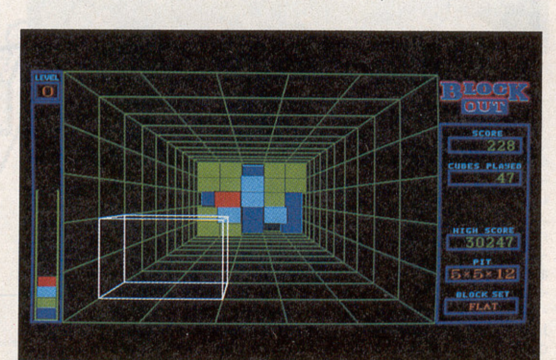
Die Grafik ist zweckmäßig, ohne schlicht zu wirken. Durch das Raster am Rand weiß der Spieler immer, wo sein Stein landen wird — das mußte man bei Tetris abschätzen. Durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad haben sowohl Beginner als auch Profis etwas vom Spiel. Außerdem schult das Spiel das räumliche Denkvermögen. Und wenn jemand mit der Ansicht "Computerspiele machen doof" kommt: Setzt ihn einfach vor Block Out, laßt ihn spielen und schaut genüßlich zu...



— Einfach: Eine große Matrix, in der man viele Klötze stapeln kann. Schwerer: eine kleine Matrix mit dem normalen Klotz-Set. Am happigsten: eine kleine Matrix mit dem verwinkelten Satz Steine.

— Ruhe bewahren. Wer gleich einen Adrenalinschub bekommt, wenn der Klotz nach unten ruckt, ist für Block Out nicht unbedingt geeignet.

Versucht nicht, die Schichten zu hoch werden zu lassen. Wie auch bei Tetris kommt der Stein, den man dringend braucht, immer eine Minute zu spät. Die Kunst ist es, flach zu bauen, an die berüchtigten "Türmchen" darf man sich erst als Könner wagen. Lieber tief gestapelt als hoch verloren.



Hier kommt ein Lückenbüßer (MS-DOS)



Hersteller: California Dreams
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Denkspiel

Amiga:	**74%**
Atari ST:	**74%**
MS-DOS:	**74%**



Bonze Adventure

Viel Jump, viel Run, dazu etwas Blasenballerei, massig Gegner und versteckte Extras, effektvoll verteilt in sieben Levels.



Meine Meinung

Was auf den ersten Blick wie ein "ganz nettes Spielchen" aussieht, gewinnt von Mal zu Mal an fesselnder Brisanz. Denn je mehr Ihr Euch mit dem Bonze-Adventure einlaßt, desto mehr versteckte Extras entdeckt Ihr. Außerdem wächst die Erfahrung im Umgang mit den farbigen Bonusblasen und dank gutem Spieldesign kommt man immer ein bißchen weiter. Das Spiel ist nicht gerade übertrieben leicht, aber mit Übung und Aufmerksamkeit durchaus schaffbar. Erfreulich, daß man oft die Wahl zwischen mehreren Wegen hat, um das Ende eines Levels zu erreichen. Dazu nehme man noch die saubere Steuerung sowie die witzige Grafik und erhält unterm Strich ein originelles, unterhaltsames Geschicklichkeitsspiel.



Gepflegte Grabsteindekoration im Friedhof-Level (PC-Engine)



In dieser Welt geht's heiß her (PC-Engine)

Wer bietet den schaurigen Monstern die hohe Stirn? Ein kleiner Junge ist's, der furchtlos die Jump-and-Run-Weiten des "Bonze Adventures" betritt. Ihr steuert den Knaben bei der Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten durch sieben Abschnitte. Ein Feuerknopf dient zum Springen, der andere zum Ballern mit bunten Blasen.

Die Levels werden meist horizontal gescrollt und stecken voller Gegner. Die Spielstufen sind nicht sehr lang, aber recht unterschiedlich ausgefallen. So spaziert man z.B. am Anfang durch einen Friedhof, durchquert dann im Ruderboot einen Fluß und landet anschließend in einem feurigen Level voller tödlicher Abgründe. Am Levelende lauert manchmal ein Obermonster, das man mit einer ganz bestimmten Taktik und viel Geschick mühevoll wegputzen muß. Beim geschickten Hüpfen und Schießen solltet Ihr auch scheinbar gewöhnliche Elemente der Hintergrundgrafik mit ein paar Salven eindecken. Hinter so manchem Felsen springt dann ein verstecktes Extra hervor. Neben Bonuspunkten, Extraleben und einem Schutzschild winkt Euch bessere Blasenmunition. Die Standardknaller sind blau und recht dünn. Andersfarbige Blasen haben eine begrenzte Anzahl Explosionen auf Lager (die einen Smart-Bomb-kompatiblen "Gegner-Wegwisch-Effekt" haben). Man löst ihn aus, indem man beim Schießen das Joypad nach unten drückt. Erstrebenswert ist auch das Aufrüsten der Blasengröße. Je größer der Kuller, desto mehr Gegner könnt Ihr damit gleichzeitig einseifen. Euer drolliger Held hat drei Leben; mit "Continue" darf man außerdem zweimal im selben Level weiterspielen, nachdem sie alle verbraucht wurden. *hl*



POWER TIPS

In die Bonushöhle im ersten Level kommt man rein, wenn man kurz vorher ein Unverwundbarkeitsextra aufgesammelt hat, das noch aktiv ist. Habt Ihr ein Leben verloren, solltet Ihr einen Moment stehenbleiben. Bald kommt ein netter Opa angeschwebt, der Extras verteilt. Schafft Ihr es, ihn zu berühren, könnt Ihr gar einen Schutzschild ergattern. Hebt Euch die Explosion für die wirklich fiesen Stellen auf (in höheren Levels gibt's davon mehr als genug). *hl*

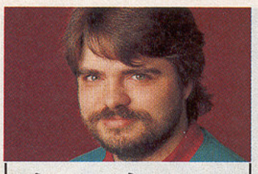


Hersteller: Taito
Distributor: Import
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

PC-Engine: 76%

Brain Blaster

Gehirnakrobatik im Memory-Stil für bis zu drei grübelsüchtige und schnell denkende Spieler gleichzeitig.

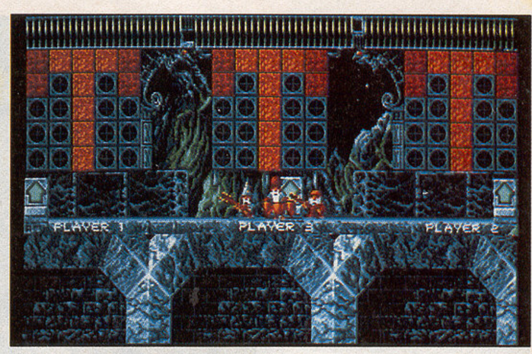


Meine Meinung

Zugegeben, "Brain Blaster" ist kein neues "Tetris", aber diese Mischung aus Puzzle und Memory hat es geballt in sich. Vor allem im Mehrspielermodus kommt so richtig Freude auf. Zwar macht Brain Blaster auch alleine Spaß, aber die gehässigen Kommentare, wenn man mit Freunden spielt, möchte ich nicht missen ("Ätsch, schon wieder hab'ich dir einen wichtigen Stein vor der Nase weggeschnappt"). Die Grafik ist detailliert und farbenprächtig. Die gute technische Qualität von Brain Blaster wird durch den feinen Digi-Sound noch zusätzlich unterstützt. Geradezu verschwenderisch sorgen die vielen Optionen wie der Ligamodus für langanhaltende Motivation. Hübsch ist auch das Orakel, dessen Kommentare man aber nicht zu ernst nehmen sollte.

Das Spielprinzip ist relativ simpel. Allein, zu zweit oder gar zu dritt müßt Ihr aus verschiedenen Puzzel-Steinchen ein vorgegebenes Muster zusammenbasteln.

Am Beginn jeder Runde wird Euch das Originalmuster kurz gezeigt und dann geht's los. In der Bildmitte befindet sich ein kleiner Becher der unaufhörlich Steinchen ausspuckt. Ihr müßt nun ein kleines Männchen per Joystick über den Bildschirm flitzen lassen, um einen der begehrten Steine zu erlangen. Habt Ihr das passende Teil ergattert, muß dieses nun auf ein Quadrat, das aus zehn kleineren Feldern besteht, plaziert werden. Wer als erster alle richtigen Teilchen am richtigen Platz hat, gewinnt. Leider erschweren einige gemeine Dinge Eure Aufgabe. Zum einen passen nicht alle Teile, die der Becher ausspuckt, in das Original-Puzzle und für verkehrt plazierte Steine gibt es Punktabzug. Andere Teile sprengen Euer Männchen in die Luft, und Ihr müßt ein wenig warten, bis Ihr eine neue Spielfigur erhaltet. Aber es gibt nicht nur unangenehme Extras. Einige Spezialsteine erleichtern Euch Eure Aufgabe. Da gibt es



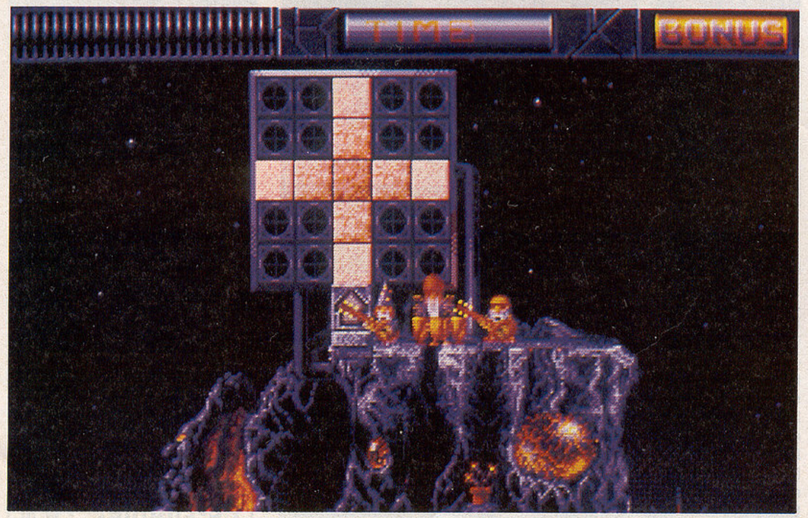
Welches Muster darf's denn sein? (ST)

"Joker"-Steine die überall eingesetzt werden können, mit Radiergummis dürfen falsche Steine gelöscht werden, und "Gedächtnissteine" zeigen das Originalmuster noch einmal.

Abgerundet wird das Grübelvergnügen durch einige feine Spieloptionen. Es gibt neben dem Zwei,- und Dreispielermodus ein Solospiel, einstellbare Schwierigkeitsgrade, einen Ligamodus und sogar ein Orakel findet man bei Brain Blaster. Hier könnt Ihr einem weisen Knaben (auf englisch) ein paar tiefschürfende Antworten auf wichtige Fragen abringen. *mh*



Wer sich mit zwei Kumpels zusammentut, sollte am besten mit der Tastatur spielen. Zwar ist's am Anfang etwas ungewohnt, bietet aber nach kurzer Eingewöhnungszeit die schnellste Steuerung. Paßt vor allem auf, daß Ihr nicht zu viele verkehrte Steine an den verkehrten Platz legt. So mancher siegesgewisser "Brain Blaster" hat sich über einen unmäßigen Punkteabzug ärgern müssen. Achtet auf die "Gedächtnissteine" — mit denen könnt Ihr zwar das Originalmuster anschauen, aber auch die Mitspieler können es sehen. Sorgt dafür, daß die Kollegen nicht allzuviele Joker aufsammeln.



Denken hoch drei: Mit Edelgrafik und Musik grübelt es sich noch mal so gut (ST)



Hersteller: UBI-Soft
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Denkspiel
Außerdem geplant für Amiga, MS-DOS

Atari ST: 80%

Ultima V

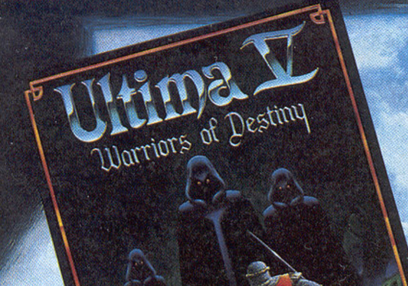
Das Warten ist vorbei – doch das Abenteuer beginnt erst!

Mehr als zwei Jahre war es in Arbeit. Jetzt endlich setzen die Warriors of Destiny im Bereich der Rollenspiele einen völlig neuen Standard: eine detaillierte Reise in die Welt des Rollenspieles verbunden mit einem spannenden Abenteuer.

Ultima V ist für jeden Typ von Rollenspieler geeignet. Warriors of Destiny wird den Neuling fesseln und den Experten herausfordern.

Höhepunkte von Ultima V:
- Faszinierende Zweikämpfe verbunden mit tollen Zaubereien.
- Maximierung der Geschicklichkeitsanforderungen.
- Noch bessere Grafiken, Animationen und Sound-Effekte.
- Hunderte von realistischen Gestalten, die Sie immer wieder zu neuen Dialogen und Auseinandersetzungen animieren werden.













Vertrieb

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 0 21 01/60 70

Mitvertrieb:
(A) Karasoft, Darius (CH) Thall AG

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,- Schutzgebür (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen) ☐ C 64 ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Sonstigen: ____

Name ____
Straße ____
PLZ/Ort ____

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

Buck Rogers

AD&D im Weltall: Der fast 60jährige Raumveteran Buck Rogers erobert den Computer per Rollenspiel.



Meine Meinung

Mit dem Rollenspiel "Buck Rogers: Countdown to Doomsday" ist SSI wiedermal der große Wurf gelungen. Dank der gewohnt guten Benutzerführung und dem beibehaltenen AD&D-Kampfsystem kommen auch die Fantasy-geprüften Rollenspieler ziemlich schnell mit dem SF-Szenario zurecht. Ganz vorzüglich ist das neue "Skill"-System sowie die neuen Rassen und Waffen, mit denen man nach Herzenslust experimentieren kann. Sehr schön sind wieder die Grafiken gelungen, die unter EGA schon gut aussehen, aber erst unter VGA voll zur Geltung kommen.

Wie immer bei den SSI-Rollenspielen ist aber die famose Geschichte ein besonderer Leckerbissen im Spiel. Besonders lobenswert: Nicht nur Englisch-Cracks kommen in den Genuß der guten Story, Buck Rogers wird in einer komplett deutschen Version erscheinen.



Weltraumschrott mit Geheimnissen: Was ist in dem Raumschiff los? (MS-DOS/VGA)

Die amerikanischen Software-Profis von SSI erwarben neben der Lizenz für die weltbekannten AD&D-Spiele auch das Recht die Buck-Rogers-Spiele auf den Computer zu bannen.

Mit "Buck Rogers: Countdown to Doomsday" steht uns nun das erste Programm dieser Reihe ins Haus. Prinzipiell wurde das gleiche Spielsystem benutzt, welches auch schon bei der AD&D-Serie ("Pool of Radiance", "Champions of Krynn") für Erfolg sorgte. Allerdings wurden für das SF-Szenario einige Veränderungen vorgenommen. So könnt Ihr zwar immer noch aus verschiedenen Rassen und Klassen eine sechsköpfige Party zusammenbasteln, aber anstelle der fantasy-üblichen Rassen wie Zwerge, Elfen oder Klassen wie Krieger oder Zauberer, gibt es nun z.B. Marsianer und Piloten.

Natürlich könnt Ihr nun auch keine Zaubersprüche benutzen, und die Waffen haben sich ebenfalls gewaltig geändert. Da findet Ihr anstatt der Magie ein besonderes "Skill"-System (Spezialfähigkeiten wie z.B. kämpfen in Schwerelosigkeit), und statt Schwertern gibt es nun Laser und Raketenwerfer. Selbst ein Spezialmodus für Raumschlachten wurde nicht vergessen. Am grafischen Outfit wurde ebenfalls gefeilt. Es gibt immer noch das gewohnte AD&D-Grafiksystem, und der taktische Kampfbildschirm ist noch vorhanden, aber nun wird bei der PC-Version auch die VGA-Grafikkarte ausgenutzt und die Bedienung via Maus vereinfacht. *mh*

POWER TIPS

Legt auf alle Fälle Wert auf eine ausgewogene Mannschaft. Ihr solltet Euch da an den Rat im Handbuch halten. Die erste Mission im Raumschiff ist leichter als sie auf den ersten Blick aussieht. Die einzige große Schwierigkeit ist diese eigenartige Krankheit, die Eure Truppe nach und nach außer Gefecht setzt. Das erste, was Ihr machen solltet, ist die Krankenstation im sechsten Level aufzusuchen und Euch mit den dortigen Einrichtungen zu heilen. Aber Vorsicht: Wenn Ihr keinen Charakter mit einem anständigen Programmier-Skill oder die richtige Codenummer habt, steht Ihr im Regen. Erst wenn alle Leute Eurer Party gesund sind, könnt Ihr Euch an die Lösung der ersten Aufgabe trauen.



Treffen auf dem Mars: ein Desert Runner (MS-DOS/VGA)



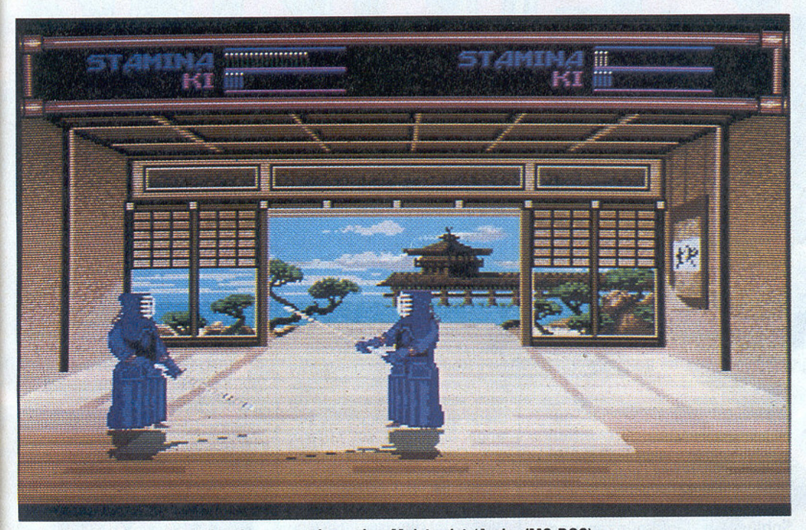
Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel
Außerdem geplant für Amiga, C 64

MS-DOS: 83%



Budokan

Japanischer Kampfsport in Vollendung. Nur die Einheit von Körper und Geist führt zur höchsten Meisterschaft.



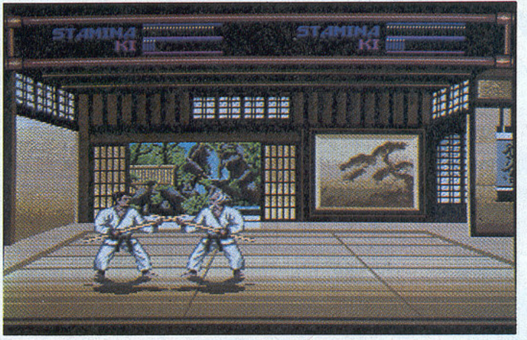
In der Kendo-Halle wird sich zeigen, wer der wahre Meister ist (Amiga/MS-DOS)



Meine Meinung

"Budokan" ist auf allen Systemen ein wahrer Augenschmaus. Dem Grafiker ist mit der Animation der Kämpfer ein kleines Meisterwerk gelungen. Die Figuren bewegen sich so weich und exakt über den Bildschirm, daß man vor lauter Staunen fast das Kämpfen vergißt. Doch auch hier ist Budokan eine Klasse für sich. Jede der vier Sportarten bietet über 30(!) verschiedene Angriffs- und Abwehrtechniken, die alle komfortabel mit Joystick oder Tastatur gesteuert werden.

Der Anreiz, seine kämpferischen Fähigkeiten weiter zu steigern, hat mich schon so manche Nachtruhe gekostet. Diese unwiderstehliche Mischung aus fernöstlicher Philosophie und schweißtreibenden Kämpfen ist vorbehaltlos zu empfehlen.



Nur Konzentration führt zum Sieg (Amiga/MS-DOS)

Alljährlich werden in Tokio die Meisterschaften in den klassischen Kampfsportarten ausgetragen. Natürlich ist es der Traum eines jeden Kämpfers an diesen Meisterschaften im "Budokan" teilzunehmen. Zuvor heißt es jedoch trainieren und nochmals trainieren. Ihr schreibt Euch also in der Kampfsportschule Tobiko-Ryu Dojo des ehrenwerten Meisters Tobiko Sensei ein, um Euch auf Euer großes Ziel vorzubereiten. In insgesamt vier Kampfarten, Karate, Kendo, Nunchaku und Bo, müßt Ihr es zur Meisterschaft bringen.

So steigt Ihr langsam in der Hierarchie der Schule auf. In immer neuen Sparrings-Kämpfen gegen die anderen Schüler des Meisters vervollkommnet Ihr Eure Techniken, dabei als Ziel immer den großen Auftritt im Budokan vor Augen. Nur die Besten können hier bestehen. Zwölf, mit allen Wassern gewaschene Gegner stellen sich zum Kampf. Erst wenn Ihr gegen alle Eure überragenden Fähigkeiten bewiesen habt, werdet Ihr in die Reihen der Judan, der großen Meister, aufgenommen.

Alle Aktionen Eures Kämpfers werden mit dem Joystick oder mit der Tastatur gesteuert, wobei Ihr in den Sparrings-Runden sowohl gegen den Computer als auch gegen einen menschlichen Partner antreten könnt. Der Computergegner bietet drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die sich Euren jeweiligen Fähigkeiten anpassen. Zwei Bildschirmanzeigen informieren über körperliche Verfassung und geistige Konzentration der Kämpfer. Je länger Ihr Euch vor einem Schlag konzentriert, um so größer ist der Schaden, den Ihr bei dem Gegner anrichtet. *vw*



Obwohl man es in allen Kampfarten zur Meisterschaft bringen muß, hat sich "Bo" als die eindeutig beste herausgestellt. Hier hat man sowohl viele Varianten im Angriff als auch eine leichte, aber effektive Abwehr. Der kniende Drehschlag wird zudem fast nie abgewehrt, während die Überkopfschläge recht häufig pariert werden. Bei der Kampfart Nunchaku ist vor allem der Dreifachschlag sehr erfolgversprechend. Die Peitschenhiebe sollte man einsetzen, wenn die eigene Stamina schon auf einem bedenklichen Stand ist. Kendo und Karate sind gegen gute Gegner fast wirkungslos.



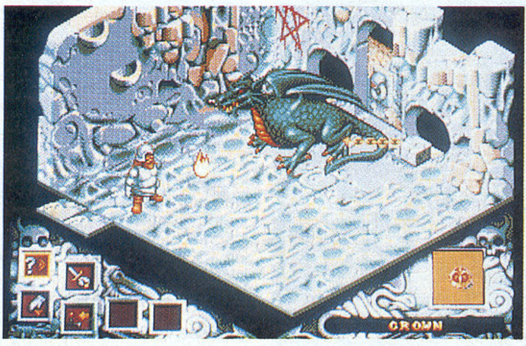
Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Sportspiel

Amiga: 79%
MS-DOS: 79%
Mega Drive: 73%



Cadaver

Des Zwergen Leid, des Spielers Freud: Cadaver, ein Action-Adventure der Sonderklasse mit grafischen Finessen und harten Puzzles.



Dieser dicke Drache bewacht den Eingang zur nächsten Burgetage (ST)

In Cadaver steuert Ihr per Joystick einen kleinen Zwerg namens Karadoc durch ein mittelalterliches Schloß. Das Schloß ist in fünf Etagen aufgeteilt, und in jedem Stockwerk sind 70 bis 100 Räume, die zu untersuchen sind. In der letzten Etage wohnt ein finsterer Burgherr, den Karadoc erledigen muß.

Jeden Raum, den Ihr betretet, seht Ihr aus einer schrägen Vogelperspektive. Oft befindet sich in den einzelnen Zimmern ein Haufen Gegenstände, die untersucht, mitgenommen, geschoben oder gezogen werden können. Die Palette der Gegenstände reicht von allerlei Waffen, über Zauberspruchrollen bis zu magischen Tränken, Schlüsseln, Goldmünzen und Einrichtungsgegenständen.

Meistens gilt es, in den Kammern kleine Rätsel und Puzzles zu lösen. Da findet Ihr z.B. versteckte Hebel und Schalter, die verborgene Fallgruben oder Türen öffnen. Außerdem kann es passieren, daß Ihr zur Lösung eines Puzzles einen speziellen Gegenstand benötigt. Mittels Joystick kann Karadoc hüpfen und laufen. Gegenstände untersuchen oder benutzen könnt Ihr mit einem einfachen Icon-System. Läuft Karadoc z.B. an ein leeres Faß, taucht automatisch das "Verschiebe"-Symbol auf. Ein Druck auf den Feuerknopf des Joysticks und Ihr könnt das Faß schieben oder ziehen. Zusätzlich gibt es einen "Inventory"-Bildschirm, in dem Ihr alle Items anschauen könnt und eine feine Karte, die automatisch während des Spiels mitgezeichnet wird.

Insgesamt dürfen zehn Spielstände auf Diskette abgespeichert werden. *mh*



Meine Meinung

Was für ein Spiel! "Cadaver" ist absolut suchtverdächtig. Das Action-Adventure der Bitmap Brothers wartet mit geradezu teuflischen Puzzles auf, die einen um den Schlaf bringen können. Die Rätsel beginnen vom Schwierigkeitsgrad her noch recht harmlos, steigern sich aber von Etage zu Etage ganz prächtig. Wochenlange Sitzungen am Monitor des Computers sind schon jetzt vorprogrammiert. Jedes Puzzle ist aber mit logischer Überlegung und dank vieler versteckter Hinweise nach einiger Zeit zu knacken.

Besonders toll finde ich die bunten und detaillierten Grafiken. Hinzu kommt noch eine recht gute Steuerung, die zwar am Anfang etwas ungewohnt ist, aber nach kurzer Eingewöhnungszeit kommt man prima damit zurecht.

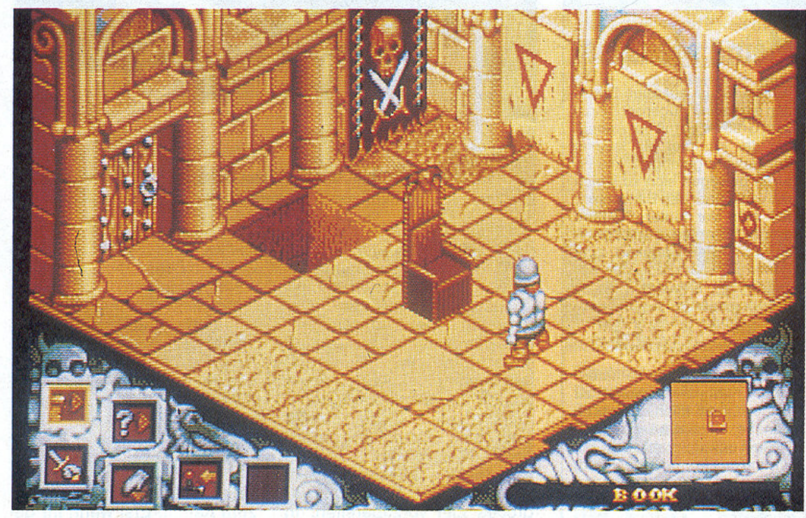


Hersteller: Imageworks
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action-Adventure
Außerdem geplant für Amiga

Atari ST: 86%



Am Anfang befindet Ihr Euch in dem Keller des Schlosses. Auf den ersten Blick bieten die Räume kaum Interessantes, nach einigem Spielen tauchen hier aber ganz nette Rätsel auf. Die komischen Gems, die Ihr unterwegs findet, könnt Ihr ruhig liegenlassen, sie bringen nicht viel. Zwei der vier "Hüpfer" könnt Ihr mit dem "Turn Monster"-Spruch solange festhalten, bis Ihr sie mit ein paar Steinen erledigt habt. Um aus der Kammer unter der Öffnung mit der Kette wieder herauszukommen, müßt Ihr vier Steine aufeinanderstapeln und von da aus an die Kette hüpfen. Um den Drachen am Ende des ersten Levels umzunieten, benötigt Ihr unbedingt den "Massacre"-Spell. Die eigenartigen Wandaugen im zweiten Level sind Wächter.



Vor dem Thron steht ganz allein unser Zwerg sehr klein (ST)



FEEL THE POWER...
S.T.U.N.
RUNNER
Ein groß (STUN)-artiges Coin-up ist zu einem groß (Stun)-artigen Computerspiel geworden!
Nehmen Sie das Steuer in die Hand, und betreten Sie die futuristische Welt von S.T.U.N. Runner. Gehen Sie auf die Zeitreise ins 21. Jahrhundert, wo Sie nervenzerreißende Rennen bei 1500 kmh erleben.
Das Netzwerk des S.T.U.N. Tunnels läßt Sie nur noch staunen: wie beim Bobfahren erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit am äußeren Rand der Tunnelwände. Natürlich dürfen Sie nicht mit feindlichen Fahrzeugen zusammenstoßen, dafür müssen Sie aber die Antriebsbeläge im Tunnel treffen: diese katapultieren Sie auf wahre Hypergeschwindigkeiten – eine Raserei, die Ihr Fahrzeug unsichtbar macht.
Wenn Sie die verschiedenen Challenge Screens im S.T.U.N. – Netzwerk überstanden haben, kommen Sie am Ende des Spiels zur "Ultimate Challenge" – ein Rennen, bei dem Sie nicht nur gleichwertige Gegner, sondern auch unverhoffte Überraschungen erwarten.
Spür die Kraft!
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128
Programmed by: The Kremlin
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
Veröffentlich von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO,
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060
Dt. Übersetzung © BOMICO
IBM PC (EGA) Bildschirm Fotos
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK



Chambers of Shaolin

In den Kammern der Shaolin entscheidet sich Dein Schicksal: Nur als stahlharter Kämpfer mit eiserner Disziplin hast Du eine Chance.

Hang Foy Qua hat sein Gesicht verloren. Die Soldaten des Kaisers haben seine kleine Schwester entführt und in die Festung des Despoten verschleppt. Seitdem kennt seine Chinesenseele nur einen Gedanken: Er will Rache nehmen und die zerstörte Ehre seiner Familie wiederherstellen. Doch bevor er sich den blutrünstigen Horden des Diktators stellen kann, muß er zu einer unüberwindlichen Kampfmaschine werden und Geist und Körper auf die Auseinandersetzung vorbereiten.

Wie wir aus unzähligen Kung-Fu-Filmen wissen, gibt es in ganz China nur eine Adresse, an der wir zur Meisterschaft in der Kampfkunst gelangen können: Das Kloster der Shaolin. Bei den weisen Mönchen sammelt sich die Jugend des Landes, um sich an der Lehre Buddhas zu erbauen und sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Kern der Ausbildung sind die sechs Kammern der Shaolin; sechs verschiedene Trainingsstufen, die der Novize erfolgreich durchlaufen muß. Jede der Kammern wird von einem Mönch geleitet, der die Ausbildung überwacht. So muß Hang Foy Qua z.B. den gezielten "Bo"-Schlägen seines Lehrers ausweichen, auf beweglichen Plattformen seinen Gleichgewichtssinn trainieren und reaktionsschnell diversen Wurfgeschossen ausweichen. Kraft und Beweglichkeit wird ebenso geschult wie die richtigen Schlagtechniken. Bei fortgesetztem Training steigen die Fähigkeiten unseres Helden und damit auch seine Chancen, im Kampf zu überleben.

Im zweiten Teil des Spiels geht es dann richtig zur Sache: Die Entführer des Schwesterleins erwartet eine tüchtige Abreibung.
vw



Meine Meinung

Wenn Bruce Lee das doch noch erlebt hätte! So kann er nur aus dem Kung-Fu-Himmel zuschauen und wohlwollend die kämpferischen Fähigkeiten der Langnasen aus dem Westen betrachten. Bei "Chambers of Shaolin" fühlt man sich geradewegs in einen Karatefilm versetzt. Geballte Asiengrafik, gewürzt mit detailreicher, weicher Animation der Kämpfer, zaubert ein Prügelspiel der Oberklasse auf den Bildschirm. Daß man seine erworbenen Fähigkeiten jederzeit abspeichern und so langsam einen unverwundbaren Kämpfer erschaffen kann, sorgt für Dauermotivation. Leider fällt die C 64-Version von "Chambers of Shaolin" gegenüber den Amiga- und Atari ST-Programmen deutlich ab. Anstelle der ursprünglich sechs Trainingskammern haben nur noch drei auf der Diskette Platz.

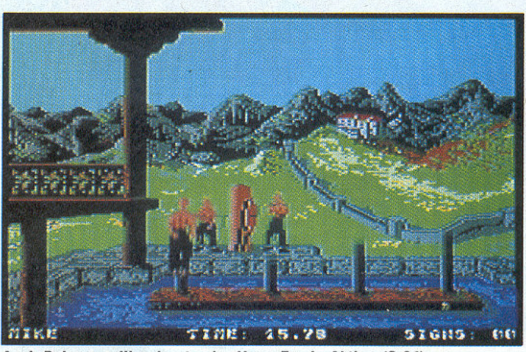


Chinesischer Feuertopf: Entweder Ihr zeigt schnelle Reflexe oder verbrennt Euch die Finger (Amiga)



POWER TIPS

"Chambers of Shaolin" ist kein Programm, um es nur mal so "zwischendurch" zu spielen. Der Reiz liegt ja gerade darin, seinen Kämpfer langsam aufzubauen und neue Fähigkeiten anzutrainieren. Wenn Ihr Hang Foy Qua gleich auf die Soldaten loslaßt, ist der Spaß nur von kurzer Dauer. Die Gegner sind nämlich ganz schön harte Brocken. Bevor Ihr nicht einen Kampfwert um die 80 Punkte erreicht habt, braucht Ihr das Kloster gar nicht erst zu verlassen.



Auch Balance will gelernt sein: Hang Foy in Aktion (C 64)



POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Thalion
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 55 bis 85 Mark
Genre: Action-Adventure

Amiga:	77%
Atari ST:	77%
C 64:	59%



Castle Master

3D-Grusel im verwunschenen Schloß: Wenn Ihr die Prinzessin rettet, winken Euch Ruhm und ewige Liebe.

O weh, o Graus! Eure kleine Schwester ist von einem obergemeinen Zaubermagister in sein noch gemeineres, mit Rätseln und Fallen gespicktes Schloß entführt worden. Natürlich gebietet es die Ehre eines wackeren Ritters, sich sofort auf die Suche nach der teuren Verwandten zu machen. Solltet Ihr weiblichen Geschlechts sein, dann könnt Ihr auch wahlweise den geliebten Bruder verschleppen lassen und in die Rolle der Prinzessin schlüpfen. Wie es sich für ein richtiges Abenteuer gehört, ist die Rettungsaktion mit allerlei Mühen und Entbehrungen verbunden. Das Familienmitglied schmachtet nämlich im tiefsten Verlies der Burg, und nur wenn Ihr im Besitz von zehn magischen Pentagrammen und diversen Schlüsseln seid, wird Euch dort der Zugang gewährt. Diese wichtigen Gegenstände sind überall im Schloß versteckt und wollen erst einmal gefunden werden.



Im Stall findet man manchen nützlichen Gegenstand (Atari ST)

Als ob das nicht schon schwierig genug wäre, hetzt Euch der zaubernde Unhold auch noch ganze Heerscharen von Geistern auf den Hals, die Euch bei Berührung kostbaren Lebenssaft abziehen. Zum Glück seid Ihr mit einem ganzen Sack voller Steine ausgerüstet, die sich prima als Wurfgeschosse eignen. Ein gezielter Treffer — und so ein Geist löst sich in Wohlgefallen auf.

Wie in den anderen Incentive-Spielen "Driller", "Total Eclipse" und "Dark Side" wird die Umgebung in solider und detailreicher 3D-Grafik dargestellt. Ihr steuert die Spielfigur mit Maus, Tastatur oder Joystick durch Korridore und Keller, hantiert mit den unterschiedlichsten Gegenständen und löst knifflige Rätsel. Unterwegs findet Ihr Hinweisschilder an den Wänden, die Euch manch nützlichen Tip geben und weiterhelfen. Da "Castle Master" komplett in Deutsch ist, haben auch "Nicht-Engländer" keine Verständnisschwierigkeiten. *vw*



Um die Zugbrücke zu öffnen, müßt Ihr mit einem Stein den Schalter an der Wand treffen. Jetzt stellt Ihr Euch auf die Brücke und feuert erneut einen Stein auf den Schalter. Schwupps, schon segelt Ihr durch die Luft und landet auf dem Dach der Kirche. Dort findet Ihr, nach einigem Suchen, auch den ersten Schlüssel. In den Stallungen solltet Ihr das Pferd etwas genauer untersuchen, besonders den Schwanz.



Hersteller: Domark
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 50-90 Mark
Genre: Action-Adventure

Amiga:	**79%**
Atari ST:	**79%**
MS-DOS:	**79%**



Meine Meinung

"Castle Master" ist ein rundum gelungener Adventure-Spaß. Die Rätselkost steigert sich langsam im Schwierigkeitsgrad und erspart auch unerfahrenen Helden, frustreiche Knobelsackgassen. Der Detailreichtum hat im Vergleich zu den Vorgängerspielen noch zugenommen. Überall gibt es etwas zu entdecken, und hinter so mancher Ecke lauert ein herzhafter Lacher. Man spürt regelrecht den Spaß, den die Programmierer bei der Arbeit hatten. Die Grafik hätte zwar etwas schneller sein können; im Eifer des Gefechts vergißt man dieses kleine Manko aber schnell. Wer Lust auf geistreiche Gruselkost hat, kann sich "Castle Master" unbesehen kaufen. Eine Fahrt in der Geisterbahn ist nichts dagegen.



Das Geisterschloß in seiner ganzen Gruselpracht und 3D-Herrlichkeit (Amiga)



Champions of Krynn

Echsen, Ritter, Zauberblitz: Die Drachenlanze ist neu geschmiedet, und in den Tälern von Ansalom entscheidet Ihr über das Schicksal von Krynn.



Meine Meinung

AD&D-Rollenspiele gehören meines Erachtens zum Besten, was einem Helden passieren kann. Sei es die stimmige Hintergrundgeschichte, das durchdachte Kampf- und Magiesystem, die schaurig-schönen Grafiken – es stimmt einfach alles. Auch der scheinbare Nachteil, daß man keine Charaktere aus "Pool of Radiance" und "Curse of the Azure Bonds" übernehmen kann, erweist sich, besonders für Neueinsteiger, als segensreich. Zum Überleben ist kein Superheld gefordert, auch "grüne" Jungs und Mädel bekommen hier ihre Chance. Wer ein relativ einfaches Rollenspiel sucht, dabei aber trotzdem nicht auf erzählerische Feinheiten und taktische Finessen verzichten möchte, ist mit "Champions of Krynn" sehr gut bedient.



Helden in Aktion: Stinkende Wolken als Problemlöser (Amiga)

In den nördlichen Marschen des Kontinents Ansalom wurde vor kurzem der "Krieg der Lanze" ausgetragen. In verlustreichen Schlachten gelang es den letzten aufrechten Kämpfern von Krynn die Drachenarmeen der dunklen Königin zu schlagen. Doch kaum sind die letzten Siegesfeuer erloschen, droht weiteres Unheil. In den verwüsteten Städten und Dörfern rührt sich erneut das Böse. Horden von Draconians, echsenhafte, zauberkundige Wesen, durchstreifen marodierend das Land und hinterlassen eine Spur der Verwüstung. Wachpatrouillen verschwinden unter mysteriösen Umständen, und des Nachts werden merkwürdige Gestalten in den Straßen gesichtet. Eine Gruppe von sechs unerfahrenen Helden macht sich unter Eurer Führung auf, in Ansalom nach dem Rechten zu sehen. Ihr müßt Euch in vielen kleinen Missionen bewähren, um schließlich einer finsteren Verschwörung auf die Spur zu kommen. Auf Euren Fahrten trefft Ihr hinterhältige Verräter, freundliche Diebinnen, und sogar ein liebestoller Drache schließt sich Euch an.

Anders als die Rollenspielvorgänger von SSI, ist "Champions of Krynn" nicht in den "Forgotten Realms" angesiedelt, sondern wartet mit dem nagelneuen "Dragonlance"-Szenario und neuen Charakterklassen und -rassen auf. Besonders Neulinge ohne Vorkenntnisse haben so gute Chancen, in den AD&D-Welten eine Weile zu überleben.

Bewegt sich Eure Party über Land, werden die Wege auf einer großen Übersichtskarte dargestellt. Beim Herumlaufen in Städten und Dungeons wird die Umgebung in einfacher 3D-Grafik aus der Sicht Eurer Helden gezeigt. Der Kampfbildschirm bietet die Sicht von schräg oben, wobei alle Kämpfer durch einzelne Icons gekennzeichnet sind. *vw*



Um alle Aufgaben lösen zu können, müßt Ihr auf alle Fälle einen Solamnic Knight in Eure Party aufnehmen. Nur er kann die Aufgaben in Sir Dargaards Tomb erfolgreich bestehen. Seid Ihr in Jelek auf der Suche nach einer silbernen Rose, dann hütet Euch vor Skyla. Er ist ein Verräter und spielt Euch den Handlangern Myrtanis in die Hände. Wenn Ihr in der Ogre Base die Verschwörung gegen Gravnak aufdeckt, helfen Euch die Ogre im weiteren Spielverlauf.



Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rollenspiel

Amiga: 86%
MS-DOS: 86%



Würdet Ihr diesem garstigen Burschen eine Waschmaschine abkaufen? (Amiga)



Chaos Strikes Back

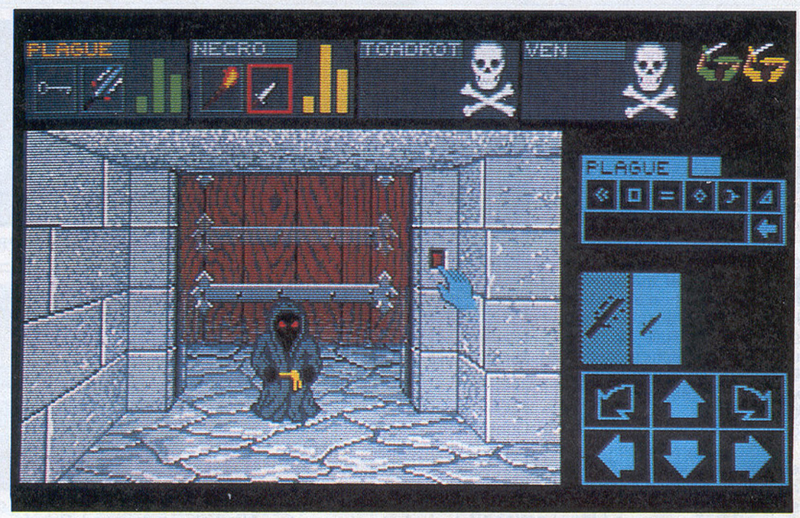
Lord Chaos ist wieder zurück: mit neuen Monstern, kniffligeren Puzzles, fieseren Fallen und noch gemeineren Dungeons.



Meine Meinung

Was soll man zu diesem Spiel eigentlich noch schreiben? Auf alle Fälle hat sich das sehr lange Warten auf "Chaos Strikes Back" gelohnt. Zwar hat sich an Grafik, Benutzerführung und Sound nicht viel geändert, aber da gab es ja kaum noch etwas zu verbessern. Dafür sind die neuen streckenweise unglaublich haarigen Puzzles und die neuen Monsterarten fantastisch gelungen. Die Rätsel sind zwar ganz schön happig, aber es gibt kaum eine Stelle, an der man nicht ohne Überlegung weiterkommt. Und zur Not gibt es ja noch das tolle Hint-Orakel.

Eine Warnung muß ich aber noch anbringen: Wer noch nie Dungeon-Master gespielt hat, wird mit Chaos Strikes Back seine Probleme haben. Nicht umsonst empfiehlt selbst FTL, daß sich nur Leute an die Erweiterung heranwagen sollen, die schon Dungeon-Master-Erfahrung und gut ausgebildete Charaktere haben.



Stark vermummt und winzig klein kommt ein finsteres Monster rein (ST)

Lord Chaos, der Oberschurke aus "Dungeon Master", ist wieder da. Er hat sich ein eigenes Privatlabyrinth zusammengebastelt und wartet auf die Abenteurer, die ihn schon einmal besiegt haben.

Die Erweiterungsdiskette "Chaos Strikes Back" wartet gleich mit einer ganzen Latte neuer Features auf. So findet der rollenspielhungrige Computerbesitzer neben dem eigentlichen Spiel eine Zusatzdiskette, die einen Grafikeditor und ein Orakel für Spielhinweise enthält. Wer will, kann mit dem Editor seine Charaktere grafisch um- oder neugestalten. Das Orakel hilft all denjenigen, die beim Spiel festhängen. Es analysiert den aktuellen Spielstand und gibt zur jeweiligen Situation Tips.

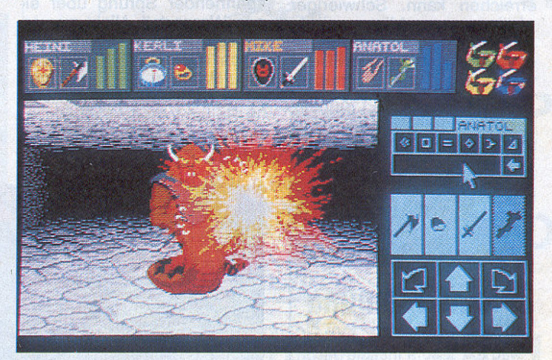
Das Dungeon ist in vier große Teile eingeteilt, die jeweils einer Charakterklasse entsprechen. So findet Ihr im Labyrinthteil des Kämpfers Rätsel, die durch Kraft gelöst werden müssen, beim Dungeon des Zauberers kommt es auf die richtige Magie an.

An der Benutzerführung via Maus und an der Dungeongrafik hat sich gegenüber dem Vorläufer allerdings nicht viel geändert. Wie gehabt steuert Ihr eine vierköpfige Mannschaft, die Ihr entweder aus Dungeon Master importieren oder neu zusammenstellen könnt, durch ein riesengroßes 3D-Labyrinth. Per Mausklick könnt Ihr Türen öffnen, Gegenstände einsammeln und Monster vertrimmen.

Um Chaos Strikes Back spielen zu können, benötigt Ihr unbedingt das Handbuch aus Dungeon Master. Denn nur in diesem sind die Symbole der Zaubersprüche aufgeführt. *mh*



Prinzipiell haben Charaktere, die aus "Dungeon Master" importiert werden, die besten Überlebenschancen. Wer lieber ein paar neue Charaktere haben möchte, sollte auf keinen Fall die Leutchen per "Reincarnation" zum Leben erwecken. Solche Charaktere halten mal eben die ersten 2 Minuten durch. Auf der Diskette, auf der das Orakel und der Grafikeditor ist, befindet sich übrigens ein einzelner Spielstand. Diesen müßt Ihr nur noch umbenennen (schaut auf Eure Charakterdiskette) und dann auf eine neue Spielstanddiskette kopieren. Das Resultat: ein superstarker Charakter mit etwa 600 Hit Points.



Und wieder geht's gegen Lord Chaos' Gesellen (ST)



Hersteller: FTL
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Rollenspiel
Außerdem geplant für Amiga, MS-DOS

Atari ST: 94%



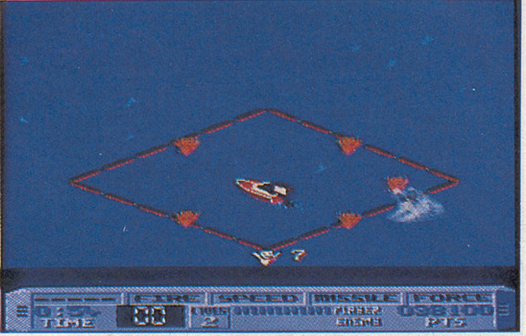
Cobra Triangle

Schon Don Johnson wußte: Zigarrenboote sind der letzte Schrei — wenn auch nicht leicht zu beherrschen...

Zigarrenboote sind schnittig, schnell, laut, extrem leicht und vor allem höllisch teuer. Da kommt man mit dem actionreichen Modul "Cobra Triangle" vergleichsweise billig weg. Es warten acht Geschicklichkeitsprüfungen, die man mit drei Schaluppen, zwei Continues und einem guten Timing durchsteht. An Bord ist eine Kanone montiert.

Wie üblich erhält man Zusatzausrüstung, wenn man bestimmte Kanister aufsammelt. Im Angebot stehen ein schneller Schuß, rasantere Geschwindigkeit, Raketen, Turbo und ein Schutzschirm, der das Boot für ein paar Sekunden unverwundbar macht (außer bei einem Sturz in einen Abgrund...).

Zum Eingewöhnen zuerst ein simpler Spurt zum Ziel, danach folgt die Jagd nach Kanistern voller verlockender Extras, die man nur über Rampen erreichen kann. Schwieriger wird's, wenn Minen abgeschleppt werden müssen — ein gegnerisches Boot will das verhindern. Dann schützen Euch Schwimmer vor den Übergriffen böser Boote, steuern durch stachliges Treibholz und schwindelerregende Strudel flußaufwärts. Zur Beruhigung nach diesem Zielschießen folgt ein fast schon entspannender Sprung über einen Wasserfall. Nicht zu vergessen: Ein Seemonster taucht auf und will frittiert werden. Hat man alle Disziplinen hinter sich, geht's in veränderter Reihenfolge und mit einem höheren Schwierigkeitsgrad weiter. *al*



Stromauf- und abwärts: Ein feucht-fröhliches Vergnügen (Nintendo)



— Läuft man ins Ziel ein und dreht dabei das Boot um die eigene Achse, bekommt man für jede Umdrehung tausend Punkte. Das gilt für jeden Spielabschnitt.

— Bei der "Rettungsschwimmer"-Mission gilt: In der Mitte stehenbleiben, das Boot schnell drehen und schießen. Wenn einmal ein Schwimmer gekidnappt werden sollte, ist das weiter nicht schlimm. Sind aber weniger als vier im Kreis, sollte man mit seinem Boot eine kleine "Exkursion" wagen und die Räuber verfolgen. Dabei die anderen nicht aus den Augen verlieren.

— Die Seeschlange arbeitet nach einem klaren, berechenbaren Prinzip; egal, in welchem Level.



Hersteller: Nintendo
Distributor: Nintendo
Zirka-Preis: 109 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Nintendo: 77%



Verschwommen: Monster allerorten (Nintendo)



Meine Meinung

Wer "R.C. Pro-Am" mochte, wird von "Cobra Triangle" nicht loszureißen sein. Das hat zwei Gründe: Erstens waren hier dieselben Programmierer am Werk; das bürgt für eine gewisse Qualität. Zweitens wurde am Spielprinzip stark gefeilt. Jede Disziplin ist so ausgetüftelt, daß sie bis ins Ziel spannend bleibt. Das ohnehin gute Spiel wird noch durch die Extras kräftig aufgepeppt.

Das Modul steckt voller Überraschungen, netter Details und witziger Gags. Viele solcher versteckten Feinheiten machen das Spielen zur Freude. Ein rundum gelungenes "Meeresfrüchtchen"; ich kann's nur empfehlen.

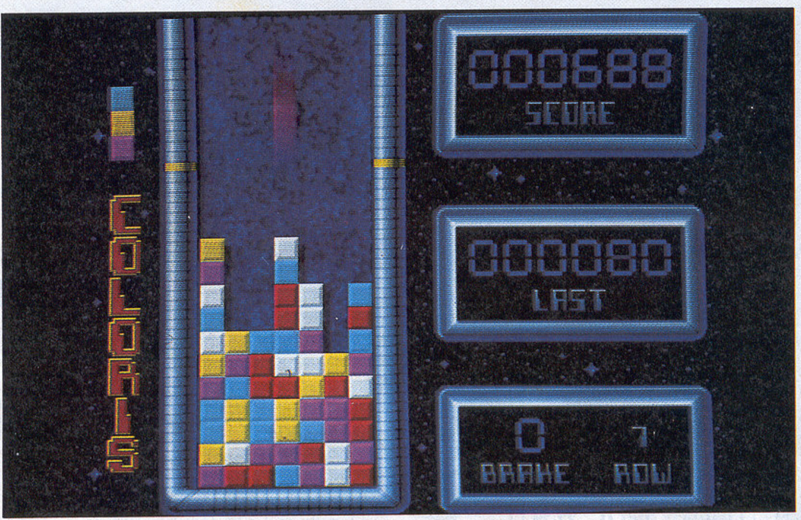


Mit Kanone und Schnellboot: Rettungsschwimmer einmal anders (Nintendo)



Coloris

Weiß und Blau und Violett, sind als Anfang schon ganz nett — Rot und Gelb daneben, erfreuen jedes Knobelleben.



Die Lage wird langsam bedrohlich: Klötzchen zuhauf aber keine Kombinationen (Amiga)

Irgendwo tief in der finnischen Taiga, dort, wo die Winter lang und die Sommer kurz sind, saßen die Programmierer von Avesoft in ihrer eingeschneiten Sauna und spielten, wie könnte es anders sein, Tetris, das Spiel ihres berühmten russischen Kollegen aus dem fernen Moskau. Als sie nun genug geschwitzt und gegrübelt hatten, hallte ein Jubelschrei durch die Tannenwipfel. Sie hatten ein neues Spiel erfunden, und da es in Farbe war, nannten sie es "Coloris".

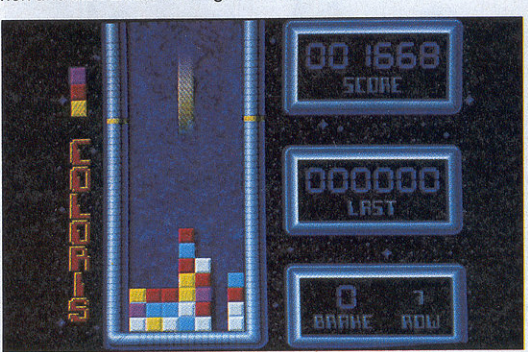
Daß Tetris bei Coloris Pate stand, ist wirklich nicht zu übersehen. Wieder zeigt der Bildschirm den berühmt-berüchtigten Zylinder, in den in bestimmten Abständen ein Steinchen fällt.

Dieses Steinchen ist drei Icons lang, und jedes Icon besitzt eine von fünf Farben. Per Feuerknopfdruck kann man die Farben der drei Teile in sich rotieren lassen. Ziel des Spiels ist es, immer drei oder mehr gleiche Farben senkrecht oder waagerecht zu kombinieren. Gelingt Euch das, dann lösen sie sich in Wohlgefallen auf, und Ihr habt ein paar Punkte mehr auf dem Konto. Genau wie bei Tetris, darf man eine bestimmte Linie im Zylinder nicht überschreiten, dann habt Ihr nämlich verloren.

Erscheint Euch der Standardmodus zu einfach, dann könnt Ihr auf das Zeitspiel wechseln, wo in bestimmten Abständen von unten Linien ergänzt werden, und Euer Klötzchenstapel unausweichlich der Ziellinie entgegengeschoben wird.

Wird die Hektik zu groß, könnt Ihr die Notbremse ziehen und die Fallrate verlangsamen. Das verschafft Euch aber nur für ein paar Sekunden Luft, außerdem wird solch unfaires Handeln mit Punktabzug bestraft.

Natürlich werden dem wakkeren Steinchenstapler diese Bremsaktionen nicht frei Haus geliefert, sondern wir müssen uns diesen Aufschub erst erkämpfen. Erst wenn man eine vorgegebene Anzahl von Reihen aufgelöst hat, erscheint die Bremsmöglichkeit auf dem Bildschirm. Dann heißt es fix handeln. *vw*



Bunt und hektisch: Der Knobler in Aktion (Amiga)



Meine Meinung

Irgendjemand wird Alexej Pajitnov mal ein Denkmal setzen. Niemand sonst hat mit seinen Ideen so vielen Spieleprogrammierern Arbeit und Brot gesichert. Auch "Coloris" wurde ganz offensichtlich von "Tetris" inspiriert. Und im Gegensatz zu vielen anderen Versuchen kann man Coloris als rundum gelungen bezeichnen. Die Kombination des altbewährten Tetris-Prinzips mit neuen, besonders farbigen Spielelementen ist feine Denkspielkost. Da macht es auch nichts, daß wir jetzt nur noch eine Klötzchenform zur Auswahl haben. Coloris ist ein durchdachtes und besonders farbiges Denkspiel für helle Köpfe.



Unter uns: Ich spiele "Coloris" sehr gerne, aber so richtig gut bin ich immer noch nicht. Vor lauter Verzweiflung die Notbremse ziehen, sprich, auf die Bremse drücken, hilft da auch nicht lange weiter. Der nächste Klotz, der fällt bestimmt. Es hilft alles nichts, man muß auf alle Fälle die unteren Steine im Auge behalten, will man eine Auflöselawine auslösen. Eiskalte Strategen sind da gefordert.



Hersteller: Avesoft
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Denkspiel
Außerdem geplant für MS-DOS, Atari ST und C 64

Amiga: 74%



Columns

Wunderbar, so stapelbar: Mit vielen Klötzchen und Kästchen hat auch Sega sich an das Tetris-Spielprinzip gemacht.

Daß etwas nach unten fällt und gestapelt werden muß, daran haben wir uns inzwischen gewöhnt. Auch in Segas Automatenerfolg "Columns" variiert die altbekannte Idee. Verschiedene Blöcke plumpsen einer nach dem anderen in einen Becher, dem Boden der Spielfläche entgegen. Um zu vermeiden, daß die Fläche zugebaut wird (was unweigerlich das Spielende bedeutet), muß der Spieler die Figuren während des Fallens so drehen, daß sie beim Landen eine bestimmte Kombination ergeben und damit verschwinden. Kam es bei Tetris darauf an, möglichst viele lückenlose Reihen zu bilden, so wird's in Coloris schon etwas kniffliger. Ein Spielstein besteht aus drei, farbig unterschiedlichen Elementen.

Drückt man den Feuerknopf, so verschieben sich die Elemente, so daß aus Rot-Grün-Blau Blau-Grün-Rot oder Blau-Rot-Grün wird. Sobald drei gleichfarbige Steine nebeneinander liegen, verschwinden sie auf Nimmerwiedersehen. Die anderen Steine plumpsen in die entstandenen Lücken. Mit etwas Glück entsteht wieder ein "Dreier" — Kettenreaktionen sind bei Coloris recht häufig. Je länger man spielt, desto schneller kommen die Steine. Netterweise erscheint von Zeit zu Zeit ein "Super"-Stein, der gar himmlisch funkelt. Plaziert man ihn auf einem Stein, so verschwinden alle anderen derselben Farbe — praktisch, wenn beispielsweise die ärgerlichen Blauen den Kanal verstopften.

Zwei Spieler können gleichzeitig antreten. Während bei Automaten solange gespielt wird, bis der Spieler am oberen Becherrand angekommen ist, gibt es bei der Mega-Drive-Version eine Variante, bei der auf Zeit gespielt wird. *al*

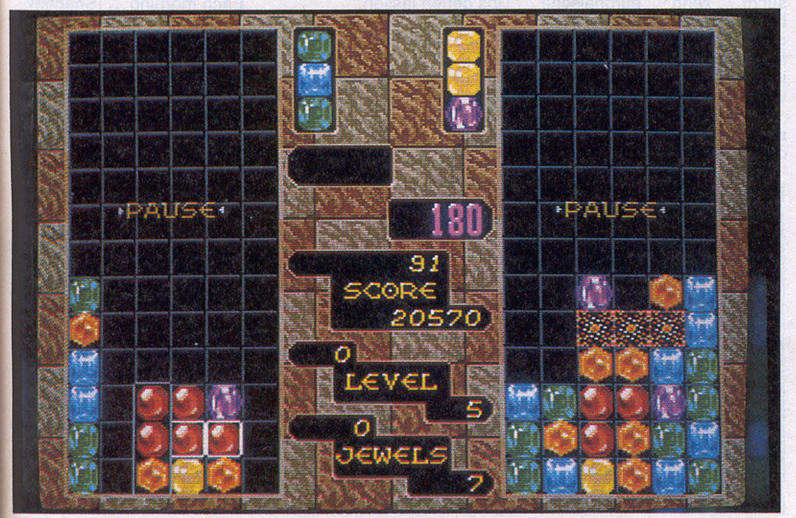


Meine Meinung

An Columns komme ich noch heute kaum in der Spielhalle vorbei, ohne eine Mark zu riskieren: Der Automat spielt sich einfach wunderbar und ist außerdem edel aufgemacht (vor allem der Glitzer-Look der Steine hat's mir angetan), wenn man bedenkt, wie schlicht die Grafik hätte sein können. Die Mega-Drive-Version ist fast identisch; die Sega-Programmierer zeigten bei der Umsetzung wieder einmal routinierte Qualitätsarbeit. Das Spiel ist simpel; es hat einen fast schon meditativen Reiz für den Könner, der Einsteiger kommt allerdings auf höheren Stufen schwer ins Schwitzen. Wer nicht auf eine Tetris-Umsetzung für sein Mega Drive warten will, sollte sich schon jetzt Columns besorgen.



Zwei Stapler auf dem Weg in schwindelerregende Höhen (Mega Drive)



Lös' mich auf: Hier lauert eine Spielsteinreihe aufs Nirvana (Mega Drive)



— Ohne diesen Trick kann man nicht lange überleben: Die Steine lassen sich, nachdem sie auf dem Boden aufgesetzt haben, noch ungefähr eine halbe Sekunde lang drehen. Meist reicht es für genau zwei Knopfdrucke, dann ist allerdings Sense. Erst jetzt prüft das Programm, welche Steine nebeneinander liegen.

— Nicht lange fackeln: Erst ein paarmal ausprobieren, dann wegen des leckeren Punktebonus gleich eine Stufe schwerer schalten.

— Wenn der "Superstein" kommt: Nicht immer stört der Klötzchentyp, der gerade am meisten vorkommt. Unbedingt genau prüfen!



Hersteller: Sega
Distributor: Import
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit
Außerdem geplant für Master System

Mega Drive: 77%



Conquests of Camelot

Gralshüter gesucht: Ausgedehnte Reisen mit dem weisen König Artus, auf der Suche nach dem heiligen Artefakt.

Selbst dem edelsten Ritter wird es auf Dauer langweilig in seiner Burg. Immer nur Minnegesang und liebliche Burgfräulein, derweil das Schwert am Nagel hängt — das geht nicht gut.

Auch König Artus, bekannt und beliebt aus zahllosen Sagen- und Ritterbüchern, hat mit solcherart gepflegtem Stumpfsinn seine Probleme. Seine Ritterkumpel von der Tafelrunde sind alle auf der Suche nach irgendwelchen Schätzen und heiligen Gerätschaften, derweil Artus langsam in seinem sagenhaften Schloß Camelot versauert. Zum Glück gibt es da ja noch den Heiligen Gral, die Schale, in der das Blut Christi aufgefangen wurde und die seitdem ewiges Leben spendet.

Bevor Ihr den heiligen Krug aber in Händen haltet, steht Euch noch ein gehöriges Stück Arbeit bevor. Zunächst einmal gilt es in 18 Städten Britanniens nach dem Rechten zu sehen und die Verwaltung wieder auf Vordermann zu bringen. Nebenbei rettet Artus noch drei seiner Lieblingsritter aus irgendwelchen Bredouillen. Habt Ihr auf der grünen Insel alles gerichtet, besteigt Ihr die nächste Galeere und besucht zehn europäische Hauptstädte in fünf Tagen. Eure Reise endet nach vielen Gefahren und vertrackten Rätseln in Palästina, wo der Gral, gut versteckt, auf Euch wartet.

Als echtes Sierra-Adventure steuert Ihr auch bei "Conquests of Camelot" Euren Helden mit Joystick, Tastatur oder Maus durch die Landschaft. Komplexe Befehle werden, wie gehabt, mit der Tastatur eingegeben. Wenn Euch der Ritterschädel vom vielen Grübeln raucht, könnt Ihr Euch vom Hauszauberer Merlin nützliche Tips geben lassen.

Als Besonderheit müßt Ihr in kleinen Actionsequenzen Eure Fähigkeiten als König von England unter Beweis stellen. Ihr tretet zu Pferde gegen den gefürchteten Schwarzen Ritter an, oder erledigt gefährliche Räuber. *vw*



Im Basar von Jerusalem entdeckt man so manchen nützlichen Gegenstand (Amiga)



Meine Meinung

Ritter Artus kommt auf sage und schreibe zehn Disketten daher. Da muß erst einmal Platz auf der Festplatte freigeschaufelt werden, andernfalls wird der angehende Held schnell zum Diskjockey. Sind die Speicherprobleme gelöst, steht einem typischen Sierra-Abenteuer nichts mehr im Wege. Besonders die makaberschöne Rittergeschichte und die mittelalterliche Grafik wissen zu gefallen. Einziger Kritikpunkt: die Rätsel. Ein wenig logischer hätte es schon sein dürfen. Da sind wir sonst von Sierra anderes gewöhnt. Zum Glück kann in den meisten Fällen "Hint-Orakel" Merlin weiterhelfen. Rätselspezialisten und eingefleischte Sierra-Fans werden in gewohnter Qualität bedient.



Um Euch das Rätselleben zu erleichtern, hier ein paar Antworten auf misteriöse Fragen:

I turn around once... (Key)
When set loose... (Arrow)
Each morning... (Shadow)
You can see... (Mirror)
Bright as... (Waterfall)
If a man... (Snail)
I am seen... (Blue)
Glittering points... (Icicle)
You heard me... (Echo)
All about but... (Wind)
I am only... (Sieve)
When young... (Wine)
Three lives have... (Water)



Paßt auf, daß Ihr Euch keinen Schnupfen holt (Amiga)



Hersteller: Sierra
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 135 Mark
Genre: Adventure

Amiga: 70%
MS-DOS: 70%



Cyberball

Für Menschen zu gefährlich: Bei Cyberball, der härtesten Sportart der Welt, treten Kampfroboter an.



Meine Meinung

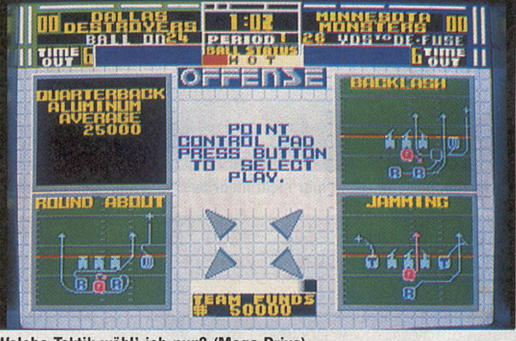
Selten habe ich so gravierende Unterschiede zwischen der Videospiel-Adaption und den Computerversionen eines Programms gesehen. Die Grafik ist weitgehend gleich, doch spielerisch liegen Welten zwischen beiden Cyberballs. Auf dem Mega Drive ist das Programm eine packende Action-Sportsimulation, sehr gut spielbar und voller Gags wie Ligamodus und Spielereinkauf. Die Computerversionen leiden insbesondere unter der miesen Steuerung. Die Computerversionen kann man so ziemlich vergessen, während Cyberball auf dem Mega Drive ein Leckerbissen für Freunde origineller Sportspiele ist.

Ihr solltet aber auf jeden Fall mit den American Football-Regeln vertraut sein, um mit Cyberball klar zu kommen.

Die American-Football-Liga bietet im Jahre 2022 ein merkwürdiges Bild: Nach einem Match verschwinden die Spieler nicht unter der Dusche, sondern in einem schönen heißen Ölbad. Die Football-Teams bestehen nicht mehr aus Menschen, sondern aus Robotern. Da man die Football-Regeln leicht geändert hat, gab man dem Sport der Zukunft auch gleich einen neuen Namen: "Cyberball".

Den vor allem in Amerika erfolgreichen Atari-Automaten Cyberball gibt es für die meisten populären Heimcomputer sowie fürs Sega Mega Drive. Ihr spielt immer gegen eine Computermannschaft, könnt aber auch mit einem Freund zusammen antreten. Ein Spiel ist in sechs Abschnitte unterteilt. Wie beim richtigen Football versucht Ihr, durch geschickte Pässe und Alleingänge die Grundlinie der gegnerischen Spielhälfte zu erreichen. Klappt es, bekommt man sechs Punkte für den Touchdown gutgeschrieben. Nach einem Touchdown könnt Ihr außerdem noch einen oder zwei Bonuspunkte durch die sog. "Conversion" herausholen. Ein Team ist in Ballbesitz, so lange der Metallball noch heil ist: Er erwärmt sich allmählich und explodiert schließlich, woraufhin die andere Mannschaft in Ballbesitz kommt.

Die Mega Drive-Umsetzung bietet ein paar Features, die bei den Computerspielversionen nicht vorhanden sind. So gibt es einen Ligamodus mit Tabelle und Geldprämien, von denen Ihr bessere Roboter für Euer Cyberball-Team kaufen könnt. Drei unterschiedlich teure Typen stehen für jede Position zur Verfügung. *hl*

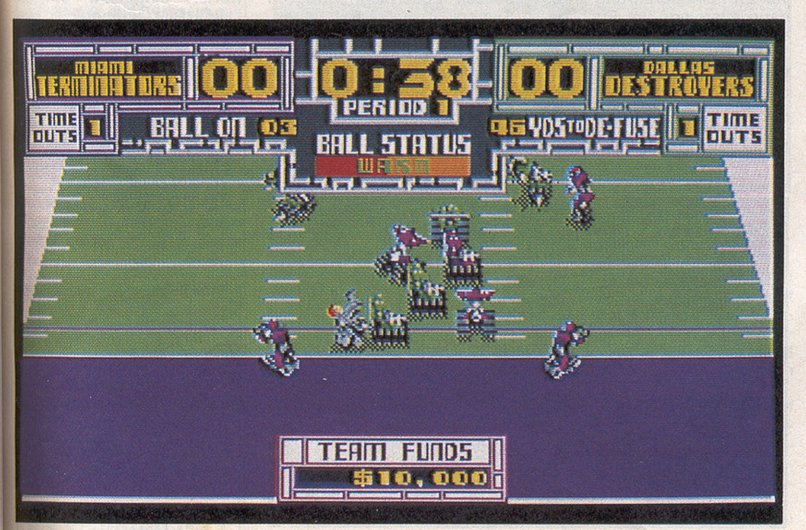


Welche Taktik wähl' ich nun? (Mega Drive)



Zwei Tricks für die Mega Drive-Version: Spart Eure Prämien und leistet Euch auf einer bestimmten Position (z.B. Wide Receiver) einen besonders guten und teuren Spieler. Wählt dann im Angriff bevorzugt Taktiken, bei denen dieser Prachtbursche angespielt wird. Relativ oft wird er dem Gegner enteilen und einen Touchdown erzielen.

Wer im Ligamodus gleich bei einem fortgeschrittenen Spieltag als Tabellenführer anfangen will, verwende als Paßwort "C0BB XDLV BFMI".



Rostfrei, frisch geschmiert und frohen Mutes: die Robbis bei ihrem liebsten Ballspiel (Amiga)



Hersteller: Tengen/Sega
Distributor: Bomico/Virgin Games
Zirka-Preis: 50 bis 100 Mark
Genre: Sport

Amiga:	48%
Atari ST:	48%
C 64:	41%
Mega Drive:	81%



Cybercore

Seid Ihr im Sommer ständig auf der Flucht vor nervenden Insekten? Dank "Cybercore" dürft Ihr Euch jetzt spielerisch an den Plagegeistern rächen.

Das Ballerspektakel "Cybercore" vom Software-Newcomer IGS lehnt sich spielerisch stark an Namcots "Dragon Spirit" an. Statt Drachen geben hier allerdings Insekten, die nicht minder angriffswütig und gefährlich sind, den Ton an. In den acht grafisch vollkommen unterschiedlichen Levels werden neben ständig wechselnden Angriffsformationen außerdem respektable "Zwischeninsekten" und mächtige "Endinsekten" aufgefahren. Um dieses Getier erfolgreich zu bekämpfen, muß man sich immer neue Taktiken und Strategien einfallen lassen. Die Landschaft scrollt währenddessen pausenlos von oben nach unten. Die unzähligen Feinde greifen sowohl aus der Luft als auch vom Boden aus an.

Um sich der Insektenplage (Mutter Natur stand Pate für sämtliche Feinde sowie das eigene "Raumschiff") zu erwehren, kann Euer Privatinsekt von Haus aus nach vorne feuern und Bomben auf die Oberfläche abwerfen. Glücklicherweise kommt Ihr nicht gleich beim ersten Treffer in den Insektenhimmel, denn ein praktischer Chitinpanzer bewahrt Euch die ersten drei Male davor. Bei der vierten Feindberührung ist es dann allerdings um Euch geschehen: Ein Leben ist futsch.

Mit welcher Insektengattung Ihr ballert, hängt davon ab, welches Extra man aufsammelt. Zur Wahl stehen vier verschiedene Tierarten, die sofort mutieren (und damit ihre Feuerkraft erhöhen), sobald ein zweites, identisches Extrasymbol erhascht wird. Das Aufrüstungsschema entspricht ganz dem von "Tiger Heli" — je mehr von einer Sorte, desto besser. Zusätzlich schwirren Symbole für Extraleben, Smart-Bomben, permanenten Schutzschirm und Chitinpanzererneuerung herum. Während des Spiels ist es außerdem jederzeit möglich, die Geschwindigkeit seines Insekts zu ändern. *mg*



Die Fliegenpatsche reicht hier nicht mehr aus: Killerinsekten greifen an. (PC-Engine)

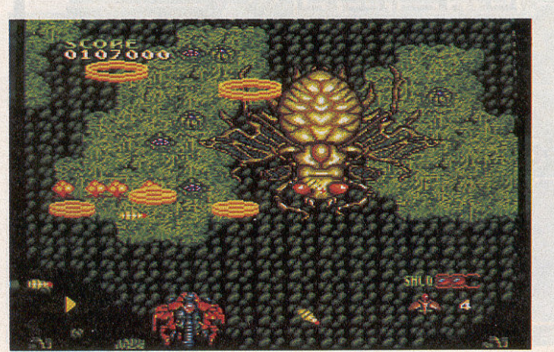


Meine Meinung

Cybercore hebt sich von der Vielzahl an Ballerspielen für die PC-Engine wohltuend ab. Es ist technisch tadellos, bietet gute Grafik, aufpeitschende Musik, viele unterschiedliche Gegner und interessante Endmonster. Es wurde zwar frech bei "Dragon Spirit" und "Tiger Heli" geklaut, aber das Ergebnis ist ein halbwegs eigenständiges und vor allem erstklassiges Ballerspiel. Netterweise richtet sich die Gefährlichkeit der Gegner nach dem "Entwicklungsstand" des eigenen Insektes: je mehr Extras, desto heftiger die Feindattacken. Lobenswert: eingebautes Dauerfeuer und freie Wahl der Geschwindigkeit.



Haltet im Titelbild das Joypad nach links gedrückt und drückt dann Knopf 2. Jetzt könnt Ihr Paßwörter eingeben. Versucht "HIGHPIN" (höherer Schwierigkeitsgrad), "SCSI" (Musikmenü), "SARA" (Nachspann), "AMI", "RIE", "NAOMI", "MIDORI" (jeweils volle rote, blaue, grüne, orange Bewaffnung), "IRO" (Testbild), "MIKARIN" (Unverwundbarkeit), "EMI", "YUUMI", "PERSIA", "YU", "MAMI", "MIHO", "LALAMOTO" (Start im zweiten, dritten, vierten, fünften, sechsten, siebten, achten Level).



Noch drei Treffer und der Weg ist wieder frei (PC-Engine)



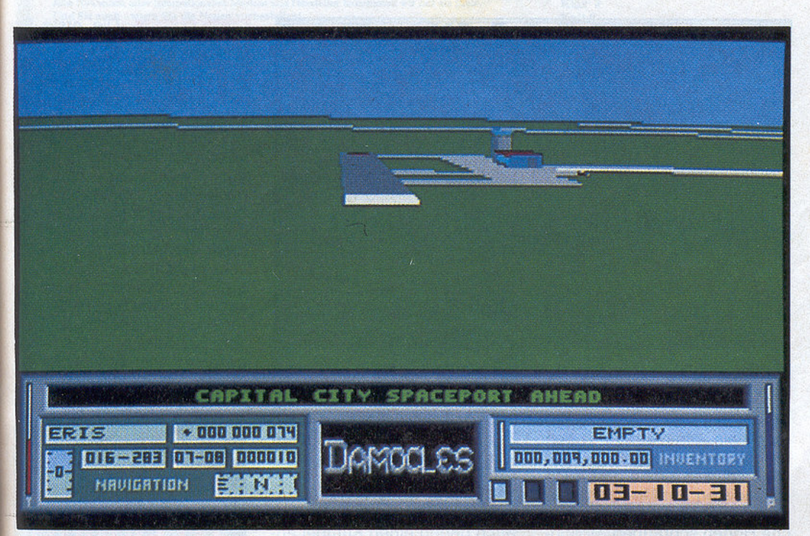
Hersteller: IGS
Distributor: Import
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action

PC-Engine: 79%



Damocles

In drei Stunden geht die Welt unter. Ihr könnt beten, Euch sinnlos betrinken oder einen kompletten Kometen stoppen...

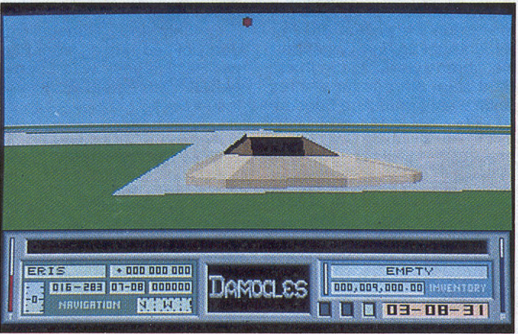


Viel Zeit bleibt nicht mehr bis zum Aufprall des Kometen (Atari ST)



Meine Meinung

Das lange Warten hat sich gelohnt: Damocles ist wirklich schön geworden. Zwar hätte die 3D-Grafik etwas flotter sein können, aber mich stört's nicht – immer noch schnell genug, um keine öden Wartezeiten ausbrechen zu lassen. Mir gefällt die ausgetüftelte Geschichte und das riesige Universum, bei dem in jeder Ecke etwas los ist. Man kann stundenlang rumgondeln, ein wenig Sightseeing machen und sich von den Feinheiten im Universum begeistern lassen. Am besten kommt allerdings das Science-fiction-Flair rüber. Wenn man mit seinem Gleiter im Weltall baumelt und die Sonne über Eris aufgeht, kommt man sich wie Luke Skywalker persönlich vor. Damocles ist eine gelungene Mischung aus guter Geschichte, "Starglider II" und dem Vorgänger, der nun wirklich nicht einfach zu lösen war.

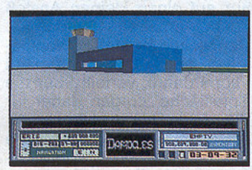


Keine Bullen, leere Straßen: Mit diesem Flitzer kann man endlich ungestört 260 fahren (Atari ST)

Was lange währt, wird endlich gut: Satte vier Jahre vergingen von der ersten Pressemitteilung zum fertigen "Damocles" (zur Erinnerung: Programmierer ist Paul Woakes, der sich mit "Mercenary" und "Escape from Targ" einen Namen machte). Jahre zu spät ist auch der Spieler, der soeben in Gamma-System ankommt und dem dortigen Präsidenten einen Besuch abstattet. Als er dort landet, erlebt er eine Überraschung: Der ganze Planet ist evakuiert. Grund ist der Komet "Damocles", der in drei Stunden, 10 Minuten und 11 Sekunden aufschlagen wird — das Ding ist schon als Streifen am Firmament zu bewundern.

Der Spieler erhält im Lauf des Spiels eine Menge Informationen: Überall auf dem Planeten liegen Notizblöcke, Kladden oder Akten, die man mitnehmen kann.

Der Spieler bewegt sich frei in einer dreidimensionalen Landschaft. Er kann Gebäude betreten, mit Aufzügen in verschiedene Stockwerke fahren und dort ein wenig herumschnüffeln. Viele Gegenstände lassen sich mitnehmen, manche sogar verkaufen. Um sich schneller fortzubewegen, besteigt man entweder ein Auto oder einen Jet. Mit dem Auto bricht man über die Planetenoberfläche, mit dem Jet kann man sogar vom Planeten wegfliegen. Im Gegensatz zu "Mercenary" spielt Damocles nämlich auf mehreren Sternen: Neun Planeten und 19 Monde warten. *al*



Welch Geheimnis verbirgt sich hinter der grauen Fasade (Atari ST)



— Um den Kometen zu stoppen, muß man die Bombe basteln. Das entpuppt sich als schwierig, denn der Zünder wurde von dem Professor in vier Haushaltsgegenständen versteckt und mit der Post verschickt. Besucht zuerst Hanssens Büro und studiert dort die Kladde. Dann besucht Ihr das Postamt, das dort verzeichnet ist; dort findet Ihr eine weitere Kladde, die Euch den Aufenthaltsort der Pakete verrät.



Hersteller: Novagen
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action-Adventure

Amiga:	**74%**
Atari ST:	**74%**



Devil Crash

Da keucht der Bumper und stöhnt das Sprite: Erlebt die neue Flipperdimension mit diesem rasanten Videospielmodul.

Flipper sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. In den Kästen von anno dazumal rumorte und klickte es, daß es eine Freude war. Hier rotierte eine Score-Walze, dort ratterten Bonuszähler; heute paßt so ein Wunderwerk der Relaistechnik bequem in ein Modul von Kreditkartengröße. Auch die schnöden Bumper und Überrollknöpfe haben längst ausgedient: "Devil Crash" bietet ganz andere Ziele für unser Silberkügelchen. Die niedlichsten Monster-Sprites, seit Erfindung der Endzahl, tapsen frohgemut auf der Spielfläche umher und warten nur auf einen kleinen Anstoß durch unseren Flipperball. Dann lösen sie sich in Wohlgefallen und Punkte auf. Drei Flipperpaare, verteilt über die Spielfläche, sorgen dabei für die nötige Durchschlagskraft.

Haben wir feuerspeiende Drachen, Totenschädel und Erzmagier genug malträtiert, dann öffnen sich dunkle Eingänge zu insgesamt sechs Bonuslevels, in denen noch grausligere Monster hausen. Natürlich kann man dort auch die meisten Punkte abräumen und den Bonus bis in neunfache Höhen schrauben. Besonders vielversprechend ist dabei eine Dame mit Kriegshelm in der Mitte der Spielfläche. Immer wenn wir sie mit unserer Silberkugel treffen, verändert sie ihren Gesichtsausdruck. Bald zeigt sie uns ihr wahres Antlitz: eine grauslige Echsenfratze mit aufgerissenem Maul. Ein erneuter Treffer mit dem Ball und wir landen in einem Bonuslevel.

Um den Spaß komplett zu machen, könnt Ihr natürlich auch gegen einen Kumpel antreten und alle High Scores bequem mit Paßwörtern speichern.

Gefühlvolles Rütteln mit dem Joypad, wie es jeder Flipper-Rastelli liebt, wird ebenso geboten wie eine Endzahlauslosung. *vw*



Drachen und Totenschädel mit Bonusanzeige (PC-Engine)



Die erste Regel: Kein Punktgewinn ohne Bonuslevel. Die sechs Ebenen solltet Ihr auf jeden Fall mehrmals abräumen. Die einzelnen Eingänge sind zwar gut versteckt, dürften aber nach einiger Zeit kein Problem mehr für Euch sein. Die Dame mit dem Eisenhut, die sich nach Treffern so merkwürdig verändert, hat sich als äußerst ergiebig erwiesen. Auch die sechs schwarzen Ritter sind für eine Überraschung gut. Der Totenschädel zeigt Euch nicht umsonst sein prächtiges Gebiß.



Hersteller: Naxat
Distributor: Import
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

PC-Engine: 79%



Meine Meinung

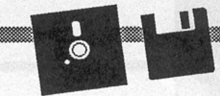
"Devil Crash" macht einen Heidenspaß. Es dampft, zischt, rumort und knallt an allen Ecken und Enden. Überall wuseln Zombies, Ritter, Zwerge und Zauberer umher, und dauernd gibt es Neues zu entdecken. Darüber hinaus spielt sich "Devil Crash" fantastisch und ist viel fairer als so mancher große Bruder aus der nächsten Spielhalle. Mit etwas Geschick ist jede Kugel locker für ein paar Hunderttausend Punkte gut. Das butterweiche Scrolling vermittelt eine Spielfläche wie aus einem Guß. Auch die gefühlvolle Steuerung der Flipper ist ohne Fehl und Tadel. Naxat hat mit "Devil Crash" ein rundum gelungenes Vergnügen auf den Bildschirm gezaubert, das sich kein Flipper-Maniac entgehen lassen sollte.



Das magische Pentagramm: Hier warten fette Highscores auf Euch

In dieser Powerplay-Auswahl
mit den besten 100 Spielen
war nicht Platz für alle guten Titel!!!
Die liefern wir Ihnen gerne:

Best of BOMICO.



64Disk | Amiga | Atari ST | PC

Lieber Computerspieler,

das hier ist nur ein ganz kleiner Auszug aus unserem gesamten Spielesortiment -
wir haben immer **alles**, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele).
Alle Neuheiten aller internationalen Marken und Hersteller bekommen wir mit als Erste.
Und Sie auch - wenn Sie die Neuen vorbestellen!
Fordern Sie die Gratis-Liste für Ihren Computer-Typ an.

Speichererweiterung für Amiga 159
Soundblaster Card PC 429

Alle diese Programme haben die deutsche Anleitung !

Disketten only:
= auch in 3.5" zu haben (angeben!)

	64	AM	ST	PC
007 - Spy who loved me #	38.-	61.-	49.-	63.-
100% Dynamite !	45.-			
Adidas Champ. Footb.	42.-	63.-	63.-	
Adventures #		63.-	63.-	
Alcatraz #		68.-	68.-	68.-
Alpha Waves #		49.-	49.-	49.-
Baba Yaga		53.-	53.-	53.-
Badlands	38.-	53.-	53.-	61.-
Battle Command #		68.-	68.-	68.-
Big Bang		38.-	38.-	
Billy the Kid		63.-	63.-	
Botics #		49.-	49.-	57.-
Bubble +		49.-	49.-	
Burn Out vol. 1		61.-	61.-	
Cabal	38.-	63.-		
Castle Master #	38.-	63.-	63.-	76.-
Chase HQ 1	38.-		49.-	
Chase HQ 2	38.-	63.-	63.-	
Chess Simulation #		68.-	68.-	68.-
Cougar Force #		49.-	49.-	69.-
Crime Time #		61.-	61.-	68.-
Crown #	38.-	61.-	61.-	76.-
Drakkhen #		76.-		76.-
Empire Galactica #		76.-	76.-	88.-
Epic Goldrunner III-D		68.-	68.-	
Europ. Space Shutt. Hermes		76.-	76.-	
F-29 Retaliator 1 #		63.-	63.-	76.-
Fugger	34.-	59.-	49.-	
Full Metal Planete #		63.-	63.-	68.-
Future Wars			63.-	
Geisha #				76.-
Gremlins 2 #		68.-	49.-	68.-
Hard Driving 2 #		63.-	63.-	76.-
Highway Patrol 2 #				63.-
Hollywood Collection	49.-	76.-	76.-	
Hostages	38.-			
Invest		63.-	57.-	
Ivanhoe		63.-	63.-	
Jumping Jackson		49.-	49.-	
Klax #	38.-	49.-	49.-	63.-
Kult #				63.-
Logo #	38.-	68.-	76.-	68.-
Loopz #	38.-	68.-	68.-	68.-
Lords of Doom		68.-	76.-	
Midnight Resistance	38.-	63.-	63.-	
Murders in Space #		68.-	68.-	68.-
Narc		61.-	61.-	
Navy Seals		63.-	63.-	
Night Breed Arcade		68.-	68.-	
Night Breed Movie		68.-	68.-	
No Exit #		49.-	49.-	63.-
North & South #		63.-	63.-	68.-
Operation Thunderbolt		63.-		
Pang	45.-	68.-	68.-	
Party Time		61.-	61.-	
Planet Robot Monsters	38.-	68.-	49.-	
Plotting Puzzle	38.-	68.-	68.-	
Pop Up #				49.-
Project Prometheus #		80.-	80.-	80.-
Puzznic	38.-	68.-	68.-	
Rainbow Island (BB 2)	38.-	63.-	49.-	
Rings of Medusa #	42.-	68.-	68.-	68.-
Robocop 2	38.-	63.-	63.-	
Rogue Trooper		65.-	65.-	
Sarakon	38.-	63.-	63.-	
Shadow Warriors	38.-	63.-	49.-	
SimCity #	46.-	76.-	76.-	76.-
SimEarth		76.-	76.-	
Sly Spy Secret Agent		63.-	49.-	
Soccer Manager Plus		41.-		
Stand & Deliver		65.-	65.-	
The Light Corridor		61.-	61.-	
The Lost Patrol		63.-		76.-
The Untouchables	38.-	63.-	49.-	
Thunder Jaws #	38.-	69.-	69.-	69.-
Tie Break Tennis #	38.-	68.-	68.-	68.-
TNT Compilation	49.-	68.-	68.-	
Toki		68.-	68.-	
Total Recall #	42.-	68.-	68.-	76.-
Tournament Golf		68.-	53.-	
Toyottes		49.-	49.-	
Transworld #	38.-	68.-	68.-	76.-
Voyager #				49.-
WellTris (Tetris 2) #		63.-		63.-
Wheels on Fire	49.-	76.-	76.-	
World Boxing Manager #		53.-	53.-	53.-

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten:
Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an
(64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos !

Einige Titel dieser Anzeige sind ange-kündigt für die nächsten 6 Wochen -
die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

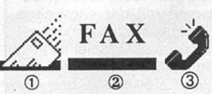
Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden,
gibt´s bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen + oder -, Irrtümers und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8.-
und gerne auch ins Ausland (A/FL/CH/NL/L/B u.a.) (-14% dts. Steuer, + DM 16.-).
In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Bar-Vorauskasse liefern: Listenpreise zuzügl. DM 6.-

Stand: 20.10.90
Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare



Sicher per Karte oder Brief,
Schnell per Telefon oder Fax

**Die Auswahl komplett -
alle Preise o.k. -
Und der Service super.
Wo gibt´s mehr ?**

Nur die besten Originalspiele
der guten internationalen Marken,
Viele mit der deutschen Anleitung.
Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich.
Auftrags-Annahme täglich live ab
10-12.30 und **14-17**, Fr. bis 15 Uhr
Zu allen anderen Zeiten
(z.B. abends oder an den Wochenenden)
gibt´s telefonischen Bestell-Service.
Sprechen Sie bitte besonders deutlich,
Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank.

**FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 München 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138**





Don't go alone

Opa hat sich in einer schönen, alten Villa zur Ruhe gesetzt. Einziger Haken der preiswerten Immobilie: es spukt.

Die meisten Rollenspiele machen es Einsteigern schwer: Grundkenntnisse des Genres werden vorausgesetzt, die Bedienung ist oft ein wenig kompliziert und die üppigen Fantasy-Szenarien vieler Programme sind nicht jedermanns Sache. Nur gut, daß es "Don't go alone" gibt, ein Schnupperpaket für Rollenspiel-Einsteiger. Das Spielprinzip hat man schnell kapiert und die Story ist angenehm selbstironisch.

Ihr steuert hier eine Gruppe von vier Parapsychologen durch ein zehnstöckiges Spukhaus. Das unheimliche Gemäuer gehört Eurem Großvater, der seit langer Zeit kein Lebenszeichen mehr von sich gegeben hat und anscheinend von einem Dämon im zehnten Stockwerk festgehalten wird. Der Weg zu diesem Ort führt durch labyrinthartige Verzweigungen von Zimmern und Korridoren, reichlich gefüllt mit Gespenstern und Gruselgestalten, aber auch mit praktischen Gegenständen.

Jede Eurer vier Spielfiguren hat andere Werte in den Kategorien Kraft, Ausdauer, Gewandtheit, Intelligenz und Intuition. Diese Anfangswerte steigern sich im Lauf des Spiels. Das Erforschen des Hauses ist recht leicht, da am oberen Bildschirmrand ständig eine Karte zu sehen ist. Noch nicht betretene Felder sind dunkel ausgefüllt. Sobald Ihr auf einen geisterhaften Gegner trefft, wird's ernst. Der Besucher aus dem Jenseits wird durch eifriges Heulen und Kettenrasseln versuchen, Eure vier Spielfiguren zu Tode zu erschrecken. Wehrt Euch mit roher Gewalt (Waffeneinsatz) oder einer kleinen chemischen Mixtur. Mit den richtigen Formeln könnt Ihr. z.B. die Geister angreifen, Eure Spielfiguren mutiger machen oder eine besonders große Übersichtskarte zaubern.

Mit Humor wird nicht gespart: Die angreifenden Unholde sehen eher putzig als gruselig aus und parodieren eine Reihe klassischer Horror-Gestalten. Auch bei den Waffen, die Ihr findet, gibt's viel zu grinsen: Vom Schweizer Taschenmesser über den bescheidenen Bunsenbrenner bis hin zum ausgewachsenen Flammenwerfer ist das Angebot ausgesprochen skurril. *hl*

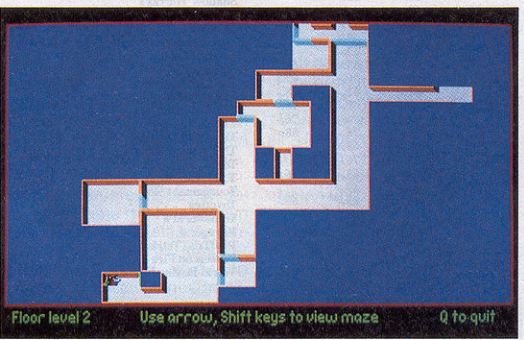


Eure Party sollte auf jeden Fall einen besonders kräftigen Abenteurer enthalten. Wenn man dem Jungen immer die neuesten Waffen zuschanzt, putzt er so ziemlich jedes Monster weg. Auf Formelmischereien könnt Ihr bei den Kämpfen dafür weitgehend verzichten.



Hersteller: Accolade
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 75%

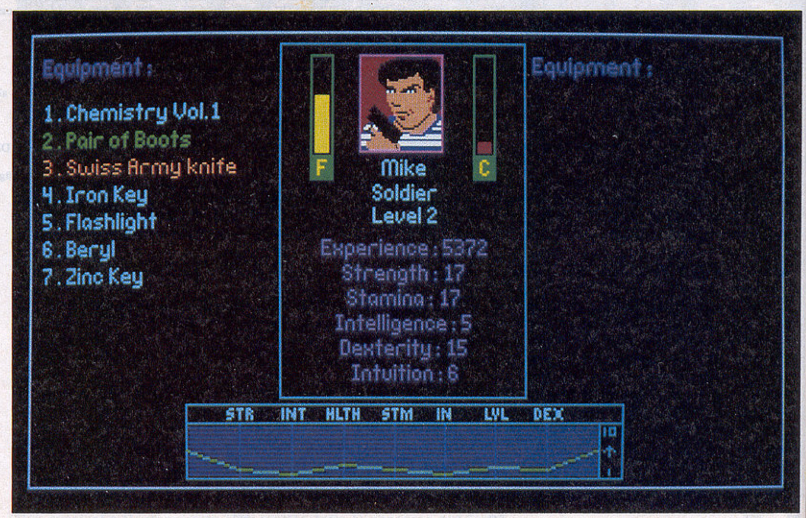


Wo bin ich? Die Karte verrät's (MS-DOS/VGA)



Meine Meinung

Für Rollenspielneulinge ist Don't go alone ein tolles Programm, um in dieses Genre hineinzuschnuppern. Die Story ist witzig, das Spielprinzip überschaubar und der Schwierigkeitsgrad recht niedrig. Sofern man mit der englischen Dokumentation klarkommt, wird man dieses Spiel schnell in den Griff bekommen. Die einfache Bedienung und die Karte, die das Programm freundlicherweise mitzeichnet, sorgen für rasche Erfolgserlebnisse ohne Frust. Die besondere Einsteigerfreundlichkeit hat einen Haken: Das Programm ist relativ leicht durchzuspielen. Fortgeschrittene dürften Don't go alone an einem Wochenende gelöst haben, was für ein 85-Mark-Programm doch ein wenig zu flott ist.



Ein Blick auf die Charakterwerte (MS-DOS/VGA)



Dragon Wars

Magie wird verboten — was sind denn das für Sitten? Oceana hat noch viele andere Überraschungen auf Lager…



Pfui Spinne: Diesem Kaliber kommt man nicht mit einer zusammengerollten Zeitung bei (MS-DOS/EGA)

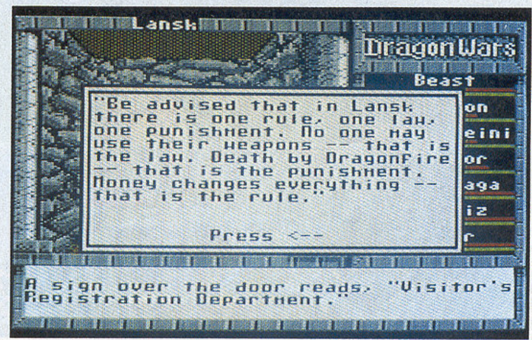
Drei Folgen des Rollenspielklassikers erfanden die Programmierer von Interplay, dann hatten sie von Fantasygestalten erstmal die Nase voll. Doch nach einer schöpferischen Pause wallte das Rollenspielblut wieder: Der Auftakt zu einer neuen Fantasy-Saga entstand. Der Bard's-Tale-Nachfolger nennt sich "Dragon Wars" und spielt auf der Wasserwelt Oceana. Magie gehört hier zum Alltag; fünf verschiedene Magierklassen haben spezielle Zaubersprüche auf Lager. Das friedliche Leben auf Oceana wird empfindlich gestört, als ein zwielichtiger Eroberer namens Namtar Anstalten macht, immer mehr Inseln unter seine Fittiche zu bringen. Außerdem erläßt Namtar ein Magieverbot — was führt der Bursche im Schilde?.

Wie bei Rollenspielen üblich, steuert Ihr auch bei Dragon Wars eine Party genannte Gruppe von bis zu sechs Spielfiguren (Charakteren). Vier davon dürft Ihr am Anfang erfinden und ihre Fähigkeiten und Talente bestimmen. Die beiden freien Plätze in der Party werden auf zwei Arten gefüllt: Freundliche Spielfiguren, auf die Ihr später trefft, können mitgenommen oder kooperative Monster kurzerhand in die Party gezaubert werden.

Eure Spielfiguren haben nicht nur Werte in den üblichen Kategorien wie Kraft, Intelligenz und Robustheit, sondern auch zwei Dutzend Talente. Je mehr Punkte ein Charakter bei einem Talent hat, desto besser kann er mit dieser Fähigkeit umgehen.

Die Grafik wird aus der Sicht Ihrer Charaktere gezeigt. Hat man das Gefühl, sich zu verlaufen, hilft ein Druck auf die "?"-Taste, denn dann erscheint eine Umgebungskarte auf dem Bildschirm. Dank dieser "Automapping"-Funktion zeigt das Programm selbständig an, welche Felder Ihr bereits betreten habt und welche Stellen noch unerforscht sind.

Trotz des eher unkomplizierten Kampfsystems sollten sich an Dragon Wars nur Leute mit Rollenspielerfahrung heranwagen. Als Einsteiger übersieht man relativ leicht ein Detail oder vergißt einen Skill anzuwenden und landet rasch in einer Sackgasse. *hl*



In Dragon Wars gibt's viel zu lesen und zu entdecken (C 64)



Meine Meinung

An Tiefgang herrscht bei Dragon Wars kein Mangel. Auch fortgeschrittene Spieler werden an den vielen Details und den zum Teil recht kniffligen Rätsel einiges zu knabbern haben. Es wird oft gekämpft, aber es gibt auch viel zu entdecken und die Aufzucht und Hege der Charaktere läßt Euch viele Freiheiten. Die Handlung bietet übliche Fantasy-Kost und ist erfreulicherweise nicht ganz frei von dezenten Prisen Selbstironie und Humor. Die C 64-Version ist technisch gut gelungen. Auf PCs unter EGA sieht die Grafik kaum besser aus, was ein wenig enttäuschend ist.



Viele haarige Stellen im Spiel lassen sich nur mit den richtigen Skills meistern. Jeder Eurer Charaktere muß schwimmen können. Außerdem sollte in Eurer Party je eine Spielfigur die folgenden Skills beherrschen: Climb, Track, Lockpick, Hide, Lore und Bureaucracy. Bei Magiern solltet Ihr viel Wert auf Spirit legen. Der erste Weggefährte für Eure Truppe ist Ulric, der in der Bar in Purgatory hockt.

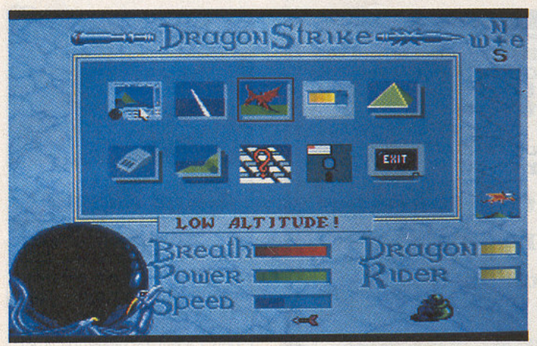


Hersteller: Interplay
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 50 bis 100 Mark
Genre: Rollenspiel

C 64:	**81%**
MS-DOS:	**76%**

Dragon Strike

Auf ledernen Schwingen kommt der welterste Drachenflugsimulator daher: Dragon Strike ist ein etwas eigenwilliger Ableger von SSIs AD&D-Serie.



Opulent: das Einstellungsmenü von Dragon Strike (MS-DOS/VGA)

Die etwas andere Flugsimulation "Dragon Strike" spielt in der sog. "Dragonlance"-Fantasy-Welt. Dieses Szenario stammt aus der bekannten AD&D-Rollenspielreihe. Durch rund zwei Dutzend verschiedener Missionen müßt Ihr einen flammenspukkenden Flugsaurier per Joystick, Maus oder Tastatur steuern.

Am Anfang seid Ihr und Euer Drache noch relativ schwach und ziemlich mager bewaffnet. Aber durch Spezialmissionen, die im Laufe des Spiels absolviert werden müssen, könnt Ihr Eure Ausrüstung verbessern und auf einen kräftigeren Drachen umsteigen.

Das Spektrum der normalen Kampfmissionen reicht vom Abfangen feindlicher Spionagedrachen über Unterstützungsflüge für eigene Bodentruppen bis zum Luftduell Drachen gegen Drachen. Nach erfolgreich abgeschlossenen Kämpfen gibt es natürlich keine Blechorden. Statt dessen gibt's wie in einem Rollenspiel mehr Gesundheitspunkte und einen höheren Rang.

Der Fantasy-Geschichte wurden natürlich die Waffen und Instrumente, die dem Piloten zur Verfügung stehen, angepaßt. Statt dem Jet-üblichen HUD-Display, hitzesuchenden Lenkraketen und Spritanzeige gibt es jetzt Drachenatem, eine kräftige Lanze und Anzeigen für Gesundheit des Flugtiers sowie des Reiters.

Die detaillierte 3D-Grafik kann auf Wunsch der Geschwindigkeit Ihres Computers angepaßt werden. *mh*



Ihr solltet möglichst auf das Umschalten auf einen anderen Blickwinkel verzichten. Zur Orientierung auf dem Drachenrücken sollte das Kristallkugel-"Radar" ausreichen. Zu oft kann es passieren, daß, wenn Ihr nach hinten schaut, Ihr von vorn attackiert werdet. Am Anfang solltet Ihr nur die normalen Missionen fliegen. Erst erfahrene Drachenreiter sollten sich an die Extramissionen, die Euch angeboten werden, wagen. Um einen Feinddrachen zu erledigen, müßt Ihr recht dicht an ihn heranfliegen. Das Abfeuern der Drachenpuste aus großer Entfernung gibt dem Gegner oft die Chance, noch rechtzeitig auszuweichen. Nehmt Euch vor allem vor Missionen in acht, wo Euch Bogenschützen erwarten. Wer hier zu tief fliegt, ist sehr schnell am Boden.



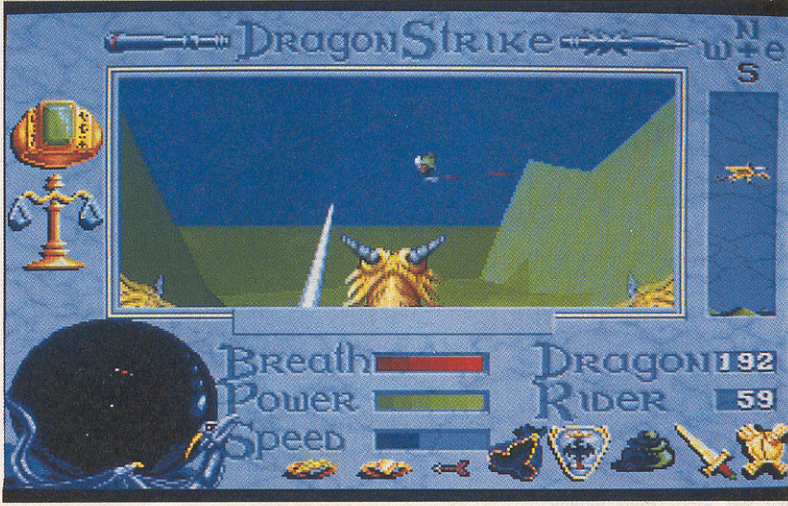
Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Simulation
Außerdem geplant für Amiga, C 64

MS-DOS: 74%



Meine Meinung

Zuerst war da ratloses Staunen: ein Flugsimulator mit Drachen? Wie soll man den sowas spielen können? Wer sich einmal an die etwas ungewohnte Umgebung, das eigenwillige Flugverhalten und die Szenarien gewöhnt hat, vermißt keinen schnellen Kampfjet. Die verschiedenen Aufträge sind gut durchdacht und bieten eine Menge fliegerischer Abwechslung. Vor allem sorgt die tolle Fantasystory, die sich wie ein roter Faden durch das Spiel zieht, für Spannung und Atmosphäre. Allerdings sollten sich nur Drachenflieger mit einem schnellen AT und einer EGA- oder VGA-Grafikkarte an "Dragon Strike" trauen. Zwar kann man die Detailstufe dem eigenen Computer anpaßen, aber selbst mit wenigen Details wird der Flugspaß auf einem XT zur Quälerei.



Voll bewaffnet geht's auf zum Angriff auf die fliegende Burg (MS-DOS/VGA)

D

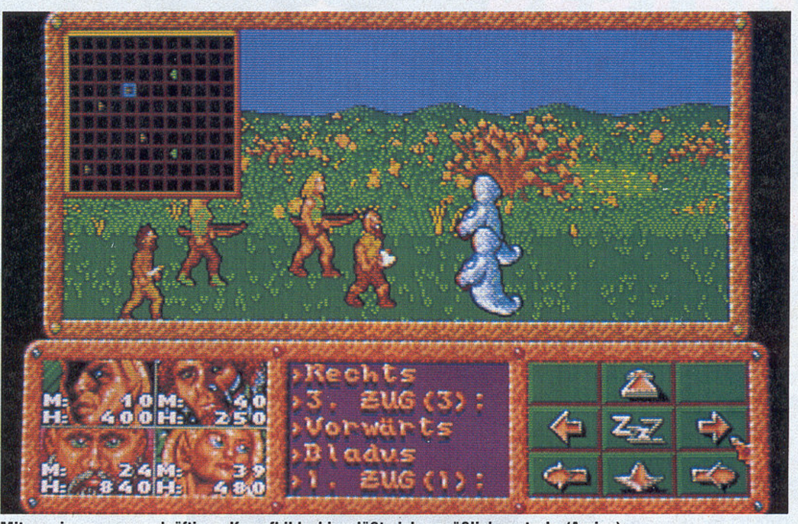
Dragonflight

Alte Weisheit in neuem Kleid: Es kann der liebste Drache nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbardrachen nicht gefällt.

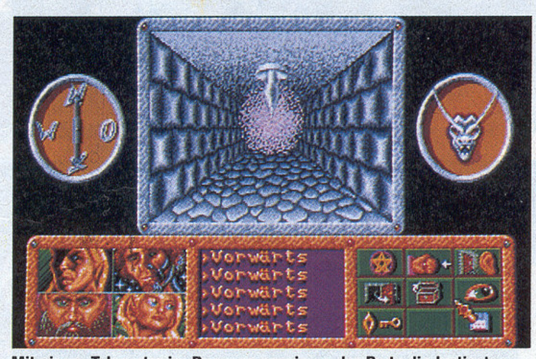
Neid und Mißgunst sind offenbar nicht nur typisch menschliche Eigenschaften; auch die sonst so edlen Drachen scheinen dagegen nicht gefeit zu sein. In früheren Jahren lebten sie in Harmonie mit allen Rassen des Fantasy-Landes Ontaflareth, bis das Schicksal in Gestalt einer besonders liebreizenden Drachenmaid zuschlug. Die junge, grüne Dame meuchelte hinterrücks den König der Drachen und entfachte durch diese Freveltat einen langen, verlustreichen Krieg, in den auch die anderen Völker von Ontaflareth verwickelt wurden. Jahre sind seit dieser schrecklichen Zeit vergangen, und nicht nur die Drachen sind von der Oberfläche des Landes verschwunden, auch die magischen Künste sind verloren gegangen.

Wie es sich für aufstrebende Helden gehört, wurmt Euch dieser unhaltbare Zustand ganz gewaltig. Zu viert macht Ihr Euch auf die Suche nach Drachen und Zauberkunst. Nebenbei erledigt Ihr noch einige kleine Aufträge für diverse Bezirkspotentaten. Eine willkommene Gelegenheit, das schmale Abenteurerkonto etwas aufzufüllen.

Neben ausgiebigen Überlandreisen gondelt Ihr mit Segelboten über gefährliche Ozeane und kundschaftet modrige Dungeons aus. An wichtige Informationen gelangt Ihr nur durch ausgiebige Gespräche mit den Bewohnern des Landes. Bei Euren Reisen wird die Landschaft aus der Vogelperspektive gezeigt, während in den zahlreichen Verliesen 3D-Grafik geboten wird. Kommt es zum Kampf, dann seht Ihr Monster und Helden von der Seite, zusätzlich wird die genaue Position der Figuren auf einem kleinen Rasterbildschirm dargestellt. Das übrigens komplett deutsche "Dragonflight" wird komfortabel mit der Maus gesteuert. *vw*



Mit so einem aussagekräftigen Kampfbildschirm läßt sich genüßlich metzeln (Amiga)



Mit einem Teleporter im Dungeon passieren der Party die lustigsten Dinge (Atari ST)



Meine Meinung

Fast drei Jahre mußten wir auf die Fertigstellung von "Dragonflight" warten. Doch was lange währt, wird endlich gut. "Dragonflight" bietet für jeden etwas. Steht Euch der Sinn nach einem innigen Gespräch, so habt Ihr dazu ausgiebig Gelegenheit. Wollt Ihr Eure Aggressionen an armen, wehrlosen Geistern und Skeletten ausleben, bitte sehr, auch das ist kein Problem. Daneben bietet das Kampfsystem genug Raum für taktische Finessen, und die Rätsel liefern Stoff für lange Grübelnächte. "Dragonflight" ist eine runde Sache, das kann auch die teilweise etwas dürftige Grafik nicht ändern. Seid Ihr auf der Suche nach vergnüglichen und spannenden Stunden vor dem Monitor, dann sei Euch "Dragonflight" ans Herz gelegt.



Hier einige Paßwörter der mit einem Rätselmund verschlossenen Dungeons:
In der Wüste (im SW des Kontinents): ELDOLON
Auf der Insel Dorithannon im Norden: MASTYK
Auf der Insel Dorithannon im Süden: MORTYK
Auf der Insel zwischen den Klauen: ABOLTYK
Auf der Insel mit der Eiswüste: KOLBRALON
5. Stockwerk im versteckten Dungeon: ALARKAZAM



Hersteller: Thalion
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel
MS-DOS in Vorbereitung

Amiga:	**77%**
Atari ST:	**77%**

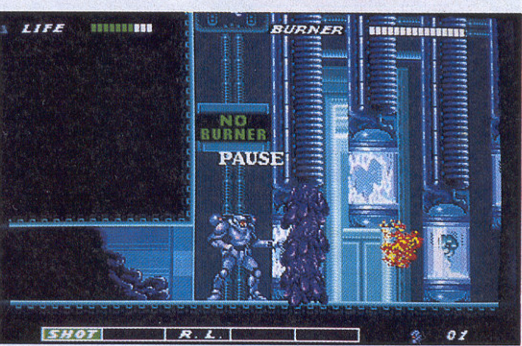
E-Swat

Von der Spielhalle direkt ins Mega Drive: Ein grimmiger Roboter nimmt es mit einer ganzen Armee von finsteren Gestalten auf.

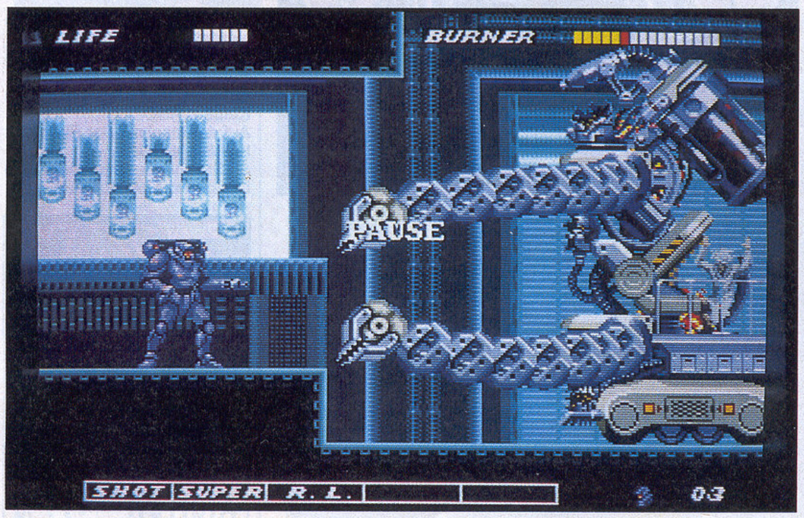
Seltsamerweise gehört "E-Swat" zu den wenigen Sega-Spielautomaten, die in Deutschland kaum in Spielhallen anzutreffen waren. Ungeachtet dieser Tatsache (und den Erfolg in Japan im Rücken) hat Sega schnurstracks für die Mega-Drive-Umsetzung gesorgt. Die Handlung spielt in nicht allzuferner Zukunft, wo die Polizei mit der Verbrechensbekämpfung vollends überfordert ist. Aus diesem Grund wird kurzerhand die Spezialtruppe "E-Swat" gegründet. Nur die allerbesten Polizisten dürfen hier mitmischen. Die Elite-Cops tauschen ihre Uniform gegen eine dicke Rüstung ein und wappnen sich mit hochmodernen Waffen.

Euren Kampf gegen die Verbrecherhorden startet Ihr als normaler Polizist. Nur mit einer schnöden Handfeuerwaffe im Gepäck müßt Ihr die ersten beiden Aufträge, sprich Levels überstehen. Nachdem die Endgegner Nummer eins und zwei besiegt wurden, kommt Ihr nach und nach in den Genuß der E-Swat-Spezialausrüstung. Ab sofort findet man in den Gängen verstreut feine Extrawaffen. Ein dicker Flammenwerfer ist ebenso im Repertoire wie Raketen und ein durchschlagender Superschuß. Dieser läßt sich allerdings nur einmal nach dem Aufsammeln anwenden. Je nach Spielsituation dürft Ihr auf Knopfdruck eine der eingesammelten Waffen aktivieren. Ab und zu gibt's auch Extras, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen.

Das inzwischen zum "Robocop" avancierte Polizisten-Sprite kann rennen, knien und hüpfen. Im Verlauf des Spiels geht er mittels Jet-Pack sogar in die Luft — bis ihm der Treibstoff ausgeht. In den wahlweise vertikal und horizontal scrollenden Levels greifen Euch Verbrecher mit MGs, granatenwerfende Roboter, Biomonster aus dem Genlabor, Kanalratten und andere unfreundliche Gesellen an. Dummerweise wollen Euch nicht nur feindliche Spriteformationen ans Leder. Hindernisse müssen übersprungen werden und Energiefelder zehren am Lebenssaft Eurer Spielfigur. *mg*



Wer die Glasbehälter aufschießt, erlebt eine Überrschung (Mega Drive)



Nehmt Euch vor den schwenkbaren Teleskoparmen dieses Ungetüms in acht (Mega Drive)



Meine Meinung

Obwohl E-Swat in einigen Spielstufen etwas an "Super Shinobi" erinnert (ohne allerdings dessen Genialität zu erreichen), behält es seine Eigenständigkeit. Je höher der Level, desto gewitzter treten die Gegner auf. Freundlicherweise findet sich nach einigem Ausprobieren für jeden Fiesling eine entsprechende Taktik, die Euch vor nutzlosem Energieverlust bewahrt. Auch die Grafik gewinnt von Spielminute zu Spielminute an Klasse. Schaurig-schöner Höhepunkt ist der vierte Level, wo "Aliens"-inspirierte Feinde auftauchen und ekelhafter Schleim von den Wänden tropft und schließlich Eurem Roboter hinterherfließt.



— Die ersten beiden Levels sind schon nach kurzer Spielpraxis kein Problem mehr. Seid trotzdem auf der Hut und sammelt alle Extras auf, die herumliegen. In höheren Spielstufen werdet Ihr sie brauchen.

— Setzt die Superwaffe nicht voreilig ein. Alle Gegner können mit einer ausgeklügelten Taktik und dem richtigen Extra auch ohne die Superwaffe erledigt werden.



Hersteller: Sega
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

MEGADRIVE:75%

DIE 100 BESTEN SPIELE 1989

Sammler haben jetzt gute Karten! Mit dem POWER PLAY SPECIAL 1 könnt ihr Euch den Überblick über die Spiele von 1989 per Coupon bestellen. Am besten gleich den Coupon ausfüllen und losschicken.



JA, ICH WILL DEN SPIELEÜBERBLICK!

Ich bestelle hiermit ____ mal das SPECIAL 1 von Power Play "Die 100 besten Spiele 1989" zum Preis von 9,80DM. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag ______ DM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

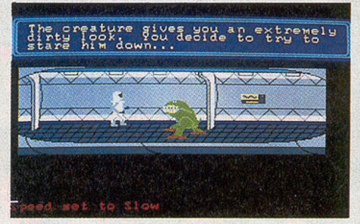
Telefon (Vorwahl)

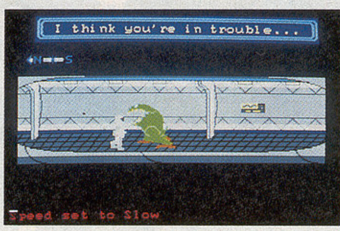
Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine frankierte Postkarte kleben und schicken an:
Markt&Technik Verlag AG,
CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.
Telefonische Bestellungen unter
089-20 251 527

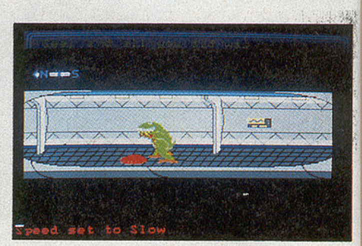


Earthrise

Zwar im Micker-Look, dafür aber mit viel Pep: Earthrise ist ein Science-fiction-Adventure der spritzigen Sorte.







Und das war noch einer der sanften Wege zu sterben... (MS-DOS/VGA)



Meine Meinung

Man muß schon ganz schön mutig sein, ein Programm auf den Markt zu bringen, das derart antiquiert aussieht: Keine Maussteuerung, ein schlichter Parser, spartanischer Text, die Figur des Astronauten stapft so grazil wie ein Zinnsoldat mit Rheuma. Trotzdem: So witzig und zynisch ging es bisher nur in den "Space Quest"-Spielen zu. Das Programm bringt zwar keine neuen Überraschungen, wer sich aber im schwarzen Humor, Naturwissenschaften und im All heimisch fühlt, wird Earthrise lieben. Sensible Naturen sollten nicht im luftleeren Raum den Helm abnehmen (das Ergebnis einer derart ruckartigen Dekompression sieht nicht allzu appetitlich aus) oder vorher probespielen.

Earthrise ist ein typisches Adventure aus dem Science-fiction-Genre. Die Story ist allzu bekannt: Das letzte Besatzungsmitglied einer Raumstation funkt panisch um Hilfe. Der Spieler fliegt hin, steigt mit professionellem Blick über die Leichen der Besatzung und sichtet in der Nähe des Reaktors mutierte Tierchen — noch Fragen? Mit List, Geschick und Tücke (ohne Gewalt!) muß er jetzt Herr der Lage werden. An sich kein Problem, zumindest für einen Profi. Aber Earthrise zeigt dem Spieler gnadenlos, was er in der Schule verpennt hat (wie dreht man bei Schwerelosigkeit eine Schraube zu? Was ist das chemische Zeichen für Kochsalz? Was essen Gottesanbeterinnen?). Programmierer Matt Gruson hat eine recht makabere Art, einem seine Wissenslücken klarzumachen: das "Festival der Todesarten". Die Spielfigur wird im Lauf des Spiels perforiert, zerquetscht, aufgelöst, geschmolzen, verfüttert und gepreßt (Gottlob geht's auf dem Bildschirm nie allzu ekelhaft zu...). Nur wer's richtig angeht, ist vor der mechanischen Deformierung seiner Spielfigur sicher. Technisch ist Earthrise ein wenig hinterm Mond. Der Look ist von frühen Sierra-Spielen abgekupfert: Man steuert mit den Cursor-Tasten die Spielfigur. Erreicht man den Bildrand, wird nachgeladen. *al*



— Mann ohne Helm? In der Schleuse nachsehen.

— Die Flasche am Stutzen auffüllen.

— Auf Solus gelandet, nach rechts gehen.

— Eine Karte muß man sich hier zeichnen, sonst weiß man nicht, welcher Gang ohne Luft ist — und dann kommt wieder dieses schädelsprengende Kopfweh...

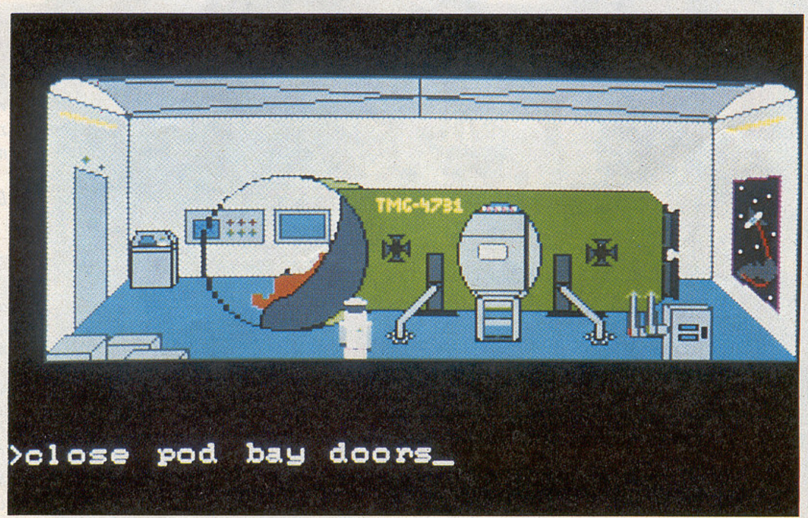
— Die Biene nie in Räume ohne Kompression bringen, sonst macht's "Popp", und das edle Tier ist geplatzt.

— Seht Euch die Files des toten Laboranten genau an; hier findet Ihr eine Menge über den Verlauf der Katastrophe.



Hersteller: Interstel
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 66%



Die Pod Bay Doors brachten schon Commander Bowman zur Verzweiflung (MS-DOS/VGA)



F1 Triple Battle

Der flotte Dreier in elektronischer Reinkultur: Dieses Rennspiel für bis zu drei Spieler hat Klasse. Der Weltmeisterschaftsmodus hat's in sich.



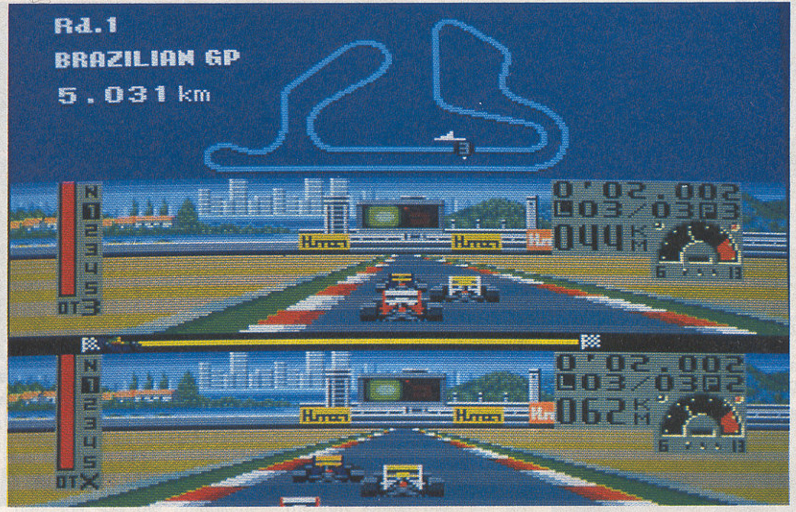
Meine Meinung

Triple Battle ist ein sehr gelungenes Rennspiel, das auch langfristig Spaß macht. Man braucht ein Weilchen, um sich an die realistische Steuerung zu gewöhnen: Scharfe Lenkmanöver gelingen nur bei moderater Geschwindigkeit.

Vor allem der Weltmeisterschaftsmodus ist sehr reizvoll. Am Anfang steht der nackte Frust, denn die Computergegner legen schon in der Qualifikation sehr gute Zeiten vor. Der fetzige Drei-Spieler-Modus ist eine herrliche Zugabe. Auch wenn die Grafik auf den ersten Blick etwas mickrig aussieht, sollten sich Rennspiel-Fans dieses starke Modul nicht entgehen lassen.



Um bei der Weltmeisterschaft in die Punkteränge zu kommen, muß man ein nahezu makelloses Rennen fahren. Es ist sehr wichtig, daß Ihr die einzelnen Pisten durch viele Trainingsfahrten teilweise auswendig lernt. Nur durch Erfahrung bekommt man heraus, wie sich die einzelnen Kurven am besten nehmen lassen. Beim Kampf gegen die Computerfahrer kommt es schließlich auf Sekundenbruchteile an.

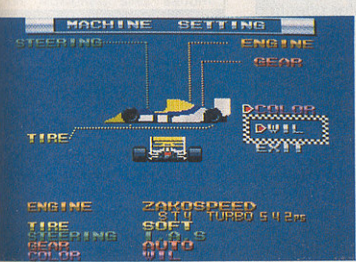


Das erste Rennspiel, bei dem man zu dritt antreten kann (PC-Engine)

Böse Menschen sagen Computer- und Videospielern gerne nach, daß diese gerne allein vor der Glotze hockend soziale Kontakte und zwischenmenschliche Kommunikation vernachlässigen würden. Dabei machen gerade die Spiele am meisten Spaß, bei denen mehrere Leute gleichzeitig antreten und sich harte Duelle liefern können, bei denen die Kommunikation auch nicht zu kurz kommt ("Jetzt krieg' ich Dich, Du Schuft!"). Nicht weniger als drei Spieler können sich bei "F1 Triple Battle" Konkurrenz auf einer Rennpiste machen.

Der Bildschirm wurde horizontal in drei Bereiche geteilt. In jedem sieht je ein Spieler die Strecke aus seiner Sicht. Einen Fünf-Spieler-Adapter sowie ausreichend Joypads und Mitspieler vorausgesetzt, dürft Ihr untereinander spannende Wettkämpfe austragen. Besonders die Überholmanöver haben's in sich, da sich die Wagen gegenseitig wegschubsen können. Die Joypad-Steuerung ist einfach: Mit den beiden Feuerknöpfen wird gebremst und Gas gegeben. Wer will, kann die Gänge "von Hand" einlegen, mit einer Automatikschaltung ist's am bequemsten.

Auf den 16 internationalen Grand-Prix-Pisten sind nicht nur Drei-Spieler-Duelle möglich. Ihr könnt auch alleine oder zu zweit gegen Computerfahrzeuge fahren. Speziell für Solospieler gibt es einen spannenden Weltmeisterschaftsmodus. Bei allen 16 Strecken tretet Ihr gegen 15 Computerautos an. Zunächst muß man sich mit einer flotten Trainingszeit für das Rennen qualifizieren, denn nur die besten acht dürfen um WM-Punkte kämpfen. Ihr könnt während eines Rennens Boxenstops einlegen, um nachzutanken oder die Reifen zu wechseln. Bevor es dann mit der nächsten Strecke weitergeht, kann man sich ein Paßwort zeigen lassen. Wer es später wieder eingibt, kann mit dem alten Spielstand weitermachen. *hl*





Keine Gnade auf der Überholspur: Der Kampf um den WM-Titel ist hart (PC-Engine)



Hersteller: Human Creative
Distributor: Import
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rennspiel

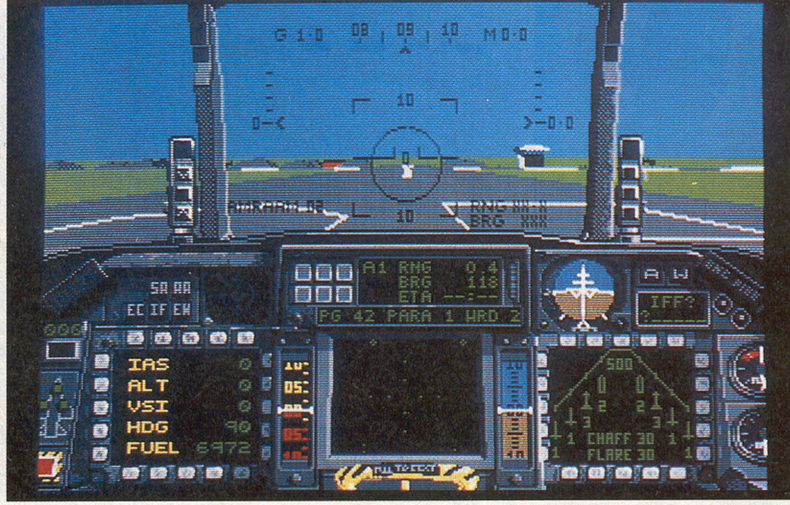
PC-Engine: 82%

F-15 Strike Eagle II

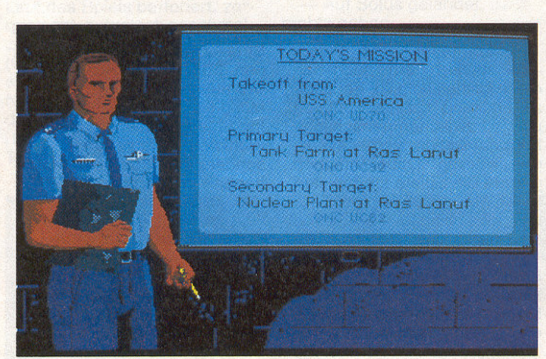
Rasante Fliegeratmosphäre mit viel Geknalle, gefährlichen Raketen und schnellen Jets — Top Gun läßt grüßen.

Wenn die F-19 eine Grazie in der Luft ist, dann ist eine F-15 der Rambo der Lüfte." Mit diesen markigen Worten stimmt die Anleitung zu "F-15 Strike Eagle II" (nicht zu verwechseln mit dem Vorgänger "F-15 Strike Eagle") den Spieler ein. Dementsprechend rauh geht's bei dieser Flugsimulation auch zu. Über vier potentiellen Krisenherden werden Einsätze geflogen: Libyen, Vietnam, Persischer Golf und — erfreulicherweise völlig überholt — Ostdeutschland.

F-15 bietet vom Kompaß bis zur Treibstoffanzeige alles, was "normale" Flugsimulationen auch bieten. Brandneu ist dagegen der "Director Mode". Ist dieser Modus aktiv, bekommt der Pilot jedesmal eine Sequenz gezeigt, wenn etwas Ungewöhnliches im Zielgebiet passiert (z.B. wenn eine SAM-Station eine Rakete abfeuert oder eine MIG startet). Danach wird wieder ins Cockpit zurückgeschaltet. Zusätzlich kann man sein Flugzeug aus jeder gewünschten Perspektive betrachten. Auf Wunsch sieht man sogar seiner abgefeuerten Rakete nach und beobachtet, wie sie einschlägt. Die Programmierer haben sich sehr an der MS-DOS-Version von F-19 Stealth Fighter orientiert. Das Cockpit-Layout ist fast identisch, nur ein paar Anzeigen liegen anders, damit hat's sich auch schon. Um eine Mission zu erfüllen, stehen dem Spieler drei Raketentypen zur Wahl: Amraams und Sidewinders für Luftziele sowie Marvericks für Bodenziele. Das Programm unterstützt Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Mit VGA-Grafik zeigt das Programm einen schattierten Horizont auf dem Schirm. *al*



Kurz vor dem Start auf der heimischen Rollbahn (MS-DOS/EGA)



Aeronautik hin, Raketen her, F-15 fliegen ist nicht schwer (MS-DOS/EGA)



Meine Meinung

Volltreffer! Eine Rakete knallt in meine F-15 — und nichts passiert. Sogar mit vier Löchern im Bauch fliegt die F-15 noch wie ein junger Vogel. Ich kann mir nicht vorstellen, daß das sonderlich realistisch ist. Außerdem fliegen sich die Missionen sehr ähnlich; auf Dauer fehlt mir trotz spektakulärer Grafik die spielerische Abwechslung.

Wer sich aber nur à la Rambo über Libyen lümmeln will, bekommt viel für sein Geld geboten. Wie üblich liefert Microprose packende Szenarien, Pilotenrummel mit militärischen Rängen und massig spielerischen Feinheiten, die einen immer wieder an den Computer locken. Richtig Spaß macht das Spiel erst auf einem AT, denn da zischt der Flieger schön schnell dahin. Die vielen grafischen Details machen dafür sogar schnelle XT s zur lahmen Schnecke. Gottlob kann man grafischen Schnickschnack (Wolken, Schattierungen oder drehende SAM-Radare) im Spiel ausschalten, dann wird's auf dem XT gerade noch spielbar — aber nicht mehr sehr schön.



— Gleich nach dem Start wird man von ein paar MIGs angegriffen. Laßt Euch nicht beirren, spart die Munition und rauscht auf Euer Ziel zu — die F 15 ist ohnehin etwas schneller. Sollte ein Verfolger zu hartnäckig werden, zieht man einen schönen engen Bogen, heftet sich an seine Fersen und feuert gemütlich eine Sidewinder ab.

— Wenn man etwas angeschossen ist, sollte man sich nach dem Primärziel auf den Weg nach Hause machen; das Sekundärziel bringt nur wenig Punkte.



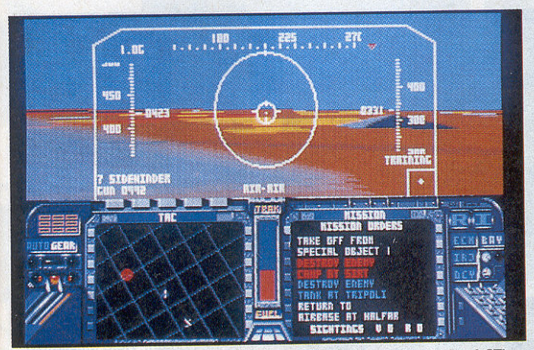
Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 77%

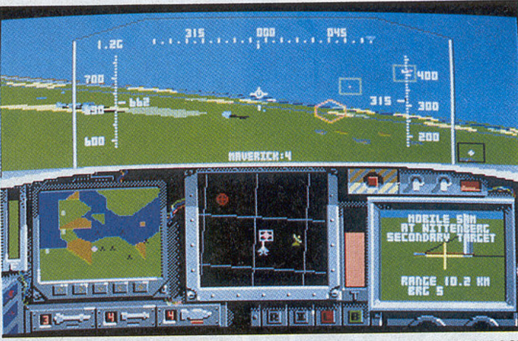


F 19 Stealth Fighter

Stell' Dir vor, Du fliegst Mach 2 und keiner bemerkt's: Der Traum jedes Kampfpiloten wird wahr.



Raketen los: Der Radar in Tripolis wird schon mal geräumt (Atari ST)



Zielanflug auf Stellung in der DDR — eine Geschichtsstunde (MS-DOS)



— Makaber, makaber, aber Libyen ist zum Eingewöhnen gerade recht. Erst, wenn man dort die happigsten Missionen geschafft hat, sollte man sich an die anderen Zielgebiete wagen.

— Entweder unterfliegt man das Radar, oder man überfliegt es. Erst kurz vor dem Ziel läßt man die Kiste abfallen.

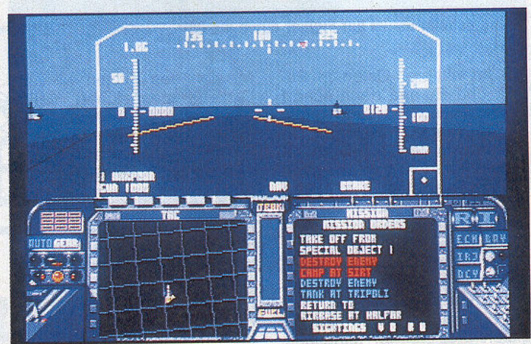


Meine Meinung

Obwohl mir die kämpferische Attitüde der Microprose-Simulationen mehr und mehr auf die Nerven fällt, spiele ich erstaunlich gerne eine Runde "F 19". Die Missionen sind sauber ausgeklügelt und die Amiga- und Atari ST-Versionen wurden sehr sauber umgesetzt. Es ist einfach, eine Runde herumzudüsen, aber eine Mission erfolgreich zu absolvieren, da gehört schon eine Menge mehr dazu. Wer sich nicht von dem Pfund Handbuch und dem "Welche-Taste-war-nochmal-der-Nachbrenner-Oops:-Das-war-der-Schleudersitz!"-Verwirrspiel schrecken läßt, bekommt eine saubere Simulation.



Das Problem jedes Jets ist, daß er früher oder später von feindlichen Radarstationen erfaßt wird — und dann geht das große Raketenfeuern plus lustiger Fliegerhatz los. Da die amerikanischen Militärs so etwas nicht auf sich sitzen lassen und Mr. Stealey, Microprose-Chef und Ex-Kampfpilot, gute Beziehungen zum Pentagon hat, bekamen vor zwei Jahren die Amerikaner ihren "F 19 Stealth Fighter" und die Computerspieler die gleichlautende Flugsimulation — damals eine kleine Sensation, weil beides fast gleichzeitig passierte. Das echte Gerät war natürlich geringfügig teurer als die Simulation, aber man flog damals auf dem C 64 schon erstaunlich flott. Microprose setzte sein Werk jetzt für die 16-Bit-Computer um — neue Technologie ist für Amerikaner eben zu verlockend. Die F 19 ist mit einem Tarnmechanismus ausgerüstet, der Radar fast vollständig absorbiert und dadurch wird der Flieger unsichtbar gemacht (wenn man mehrere Tonnen Stahl als "unsichtbar" bezeichnen kann...) eine ideale Waffe für die "Hau drauf und wieder weg"-Erstschlagstaktik. Dementsprechend "schleichend" sind auch die Missionen, die man in der Simulation fliegt. Vier Szenarien stehen zur Auswahl: Libyen zum Zielschießen (!), der Mittlere Osten (wohl aktueller, als damals geplant), das Nordkap und — auch hier überholt — Ost-/Westdeutschland. Der Spieler wird ins Zielgebiet geschickt, um dort zu bombardieren oder zu fotografieren. Trotz allem technischen Schnickschnack kann es passieren, daß der Stealth Fighter entdeckt wird — und spätestens dann wird wieder ausgekurvt und geballert wie eh' und je. Es ist nicht gerade einfach, den Jet zu kontrollieren. Spätestens die Lektüre des dicken Handbuchs und eine mehrfach belegte Tastatur machen dem Spieler klar, daß er vor eine Simulation sitzt — und die will erst einmal beherrscht werden. Für diesen Zweck gibt es spezielle Trainingsmissionen, in denen die Gegner ohne scharfe Munition ausgerüstet sind. Erst später kommt man in den zweifelhaften Genuß wehrhafter Gegner. Der Flieger wird mit der Tastatur, der Maus oder dem Joystick geflogen. MS-DOS-Besitzer sollten mindestens 512 KByte RAM-Speicher haben, sonst bleibt der Jet am Boden. *al*



Schnell, geheim und nicht mehr unbemerkt: Der Stealth Fighter (Amiga)

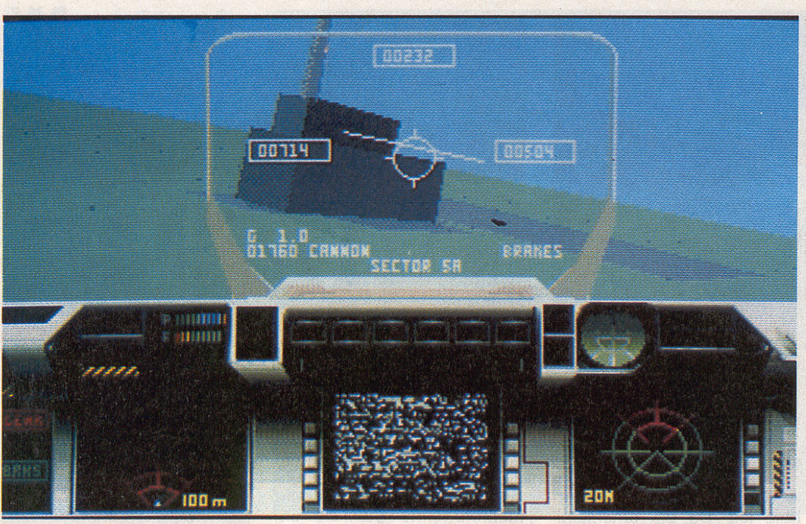


Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Simulation

Amiga:	**72%**
Atari ST:	**72%**
C 64:	**70%**
MS-DOS:	**70%**

F 29 Retaliator

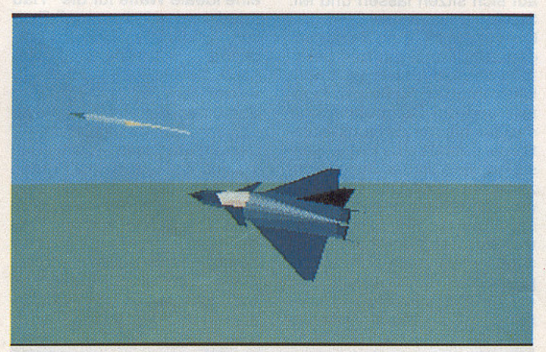
Geheim, schnell und garantiert forscher als eine flügellahme Chessna braust die F-29 auf dem Bildschirm in wilde Missionen los.

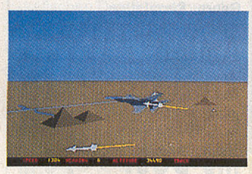


Da hilft kein Radar und kein Schrei'n, der Fighter kriegt 'ne Missile rein (Amiga)

Den Militärs gehen die Geheimnisse nicht aus: Sorgte noch vor zwei Jahren Microprose mit "F-19 Stealth Fighter" für das Fluggefühl eines Top-Secret-Jets, so ist jetzt Ocean mit dem "F 29 Retaliator" dran. Diese neue Kampffliegerentwicklung ist ganz besonders schnell, erreicht eine Gipfelhöhe von satten 70000 Fuß und rauscht waffenstarrender als ein ganzes Arsenal voller Kriegsspielzeug durch die Lüfte. Wem das zu futuristisch ist, der kann in die (ebenfalls noch geheime) F 22 einsteigen, die etwas wagemutig gestylt ist (Wer erfindet eigentlich diese schnittigen Lackierungen der Jets?).

Es gibt vier Szenarios, in denen man sich als Kämpfer austoben darf. Im heimischen Arizona wird das Starten, Anfliegen, Schießen und Landen geübt; im mittleren Osten, im Pazifik und Europa dann scharf geschossen. Pro Land gibt's einen Haufen Missionen. In Arizona sind es zehn Übungsmissionen, im Pazifischen Ozean fünfzehn, im mittleren Osten siebenundzwanzig und in Europa muß man sogar vierundvierzig Mal in die Luft gehen, um das amerikanische Vaterland zu retten. Außerdem kann man jederzeit den "Zulu Alert" bemühen: Dann greifen gleich drei bis vier feindliche Flieger an. Jede erfolgreiche Mission des Piloten wird auf Diskette gespeichert (leider auch jeder Mißerfolg..), der Pilotenkarriere steht also nichts im Wege. Außerdem gibt es fünf Schwierigkeitsgrade, dargestellt anhand militärischer Ränge. Damit man in der Luft bei einem Angriff nicht ratlos dasteht, wählt man zwischen neun Waffensystem aus. Von der altbekannten Luft-Boden-Rakete "Marverik" bis zur im Heck eingebauten brandneuen "Back-Winder" ist alles vorhanden. *al*


Streng geheim braust der Fighter durch die Lüfte (Amiga)


F 29 über Pyramiden (Amiga)



Meine Meinung

An die Klasse von "F 16 Falcon" kommt F 29 nicht ran, dazu fliegt sich die Mühle zu einfach. Wer das wesentlich actionreichere "Interceptor" mochte, kommt schon eher auf seine Kosten: Viele Missionen, viel Feind, viel Szenario, viel Ehr' und ein guter Batzen Flugsimulation. Die Grafik ist abstrakt, der Sound recht spärlich, aber mir gefällt die Mischung aus Action und Simulation. Was mir dagegen nicht gefällt: Das Feindbild des bösen, fiesen und allzeit angriffslustigen Russen sollten sich alle Programmierer schleunigst abschminken — es ist wirklich nicht mehr zeitgemäß.



— Landen ist eine Kunst: Bei Sichtkontakt die Geschwindigkeit auf 45 Prozent drosseln, und bei einer Geschwindigkeit von 275 km/h das Fahrwerk ausfahren, sonst geht's schief.
— Vorsicht, die Kollisionsabfrage ist sehr pingelig. Ausweichmanöver kann man gar nicht früh genug beginnen.
— Zum Angriff auf Schiffe eignen sich Conventional Stamd-Off Weapon, die Maverick-AMG-1-Laser und die TV-Raketen. *al*



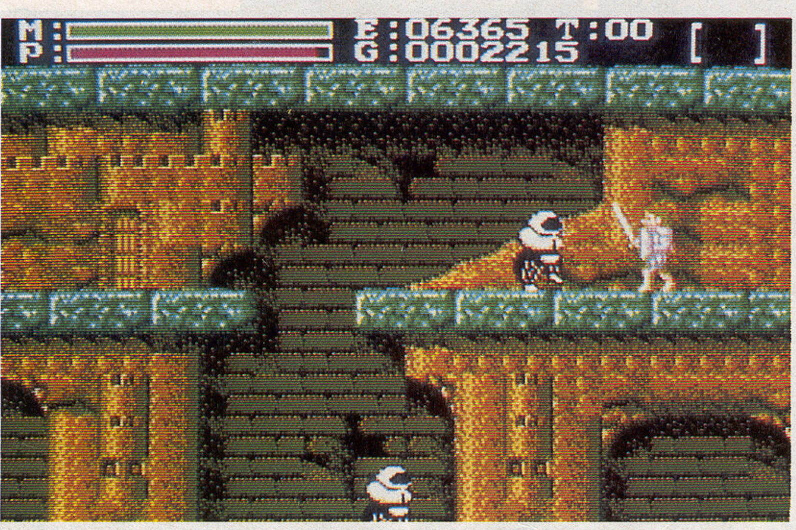
Hersteller: Ocean
Distributor: Bomico
Preis: ca. 85 Mark
Genre: Simulation
Außerdem geplant für Atari ST

Amiga: 79%



Faxanadu

Eine prächtig bunte Monsterhatz mit dicken Säbeln und feschen Zaubersprüchen erwartet Euch beim Fantasy-Drama Faxanadu.



Diese beiden Kuttenmonster haben gleich nichts mehr zu lachen (NES)

Das Action-Adventure Faxanadu, das uns übrigens von den Machern des Rollenspiels "Y's" beschert wurde, spielt in der fantastischen Welt der Elfen.

Das Volk der Elfen lebte die letzten Jahrhunderte friedlich in einem riesenhaften Baum. Dieser Baum, auch Weltenbaum genannt, ist so groß, daß auf seinen Ästen ganze Städte Platz haben. Leider wurde das friedliche Dasein der Elfen durch eine Katastrophe gestört. Meteroitenschauer, die von einem Finsterling heraufbeschworen wurden, haben lebenswichtige Brunnen versiegen lassen. So siechen Baum und Bevölkerung langsam vor sich hin.

Ihr steuert nun ein nettes Helden-Sprite, um dem Bösewicht die Flausen auszutreiben und den Bewohnern des Baums zu helfen. Am Anfang ist Euer Held mit nur mangelhafter Ausrüstung, keinen magischen Kräften und wenig Geld ausgestattet. Um in den Städten die überlebenswichtige Ausrüstung zu kaufen, benötigt Ihr also Kapital. Das nötige Einkaufsgeld gibt's durchs Umhauen von Monstern, die sich vor den Toren der Städte herumtreiben. Erwünschter Nebeneffekt: Für jedes Monster gibt es Erfahrungspunkte.

Die einzelnen Abschnitte des verzweigten Baums werden in einer Seitenansicht gezeigt. Es wird allerdings nicht gescrollt, sondern einzeln umgeblättert. Euer Held kann auf Knopfdurck laufen, hüpfen, mit dem Säbel oder mit Magie hantieren. Stirbt Euer Sprite mal den Heldentod, wird es im zuletzt besuchten Tempel mit der alten Erfahrungsstufe wiederbelebt. Zusätzlich gibt's ein Paßwort, mit dem Ihr an alter Stelle wieder weitermachen dürft. *mh*

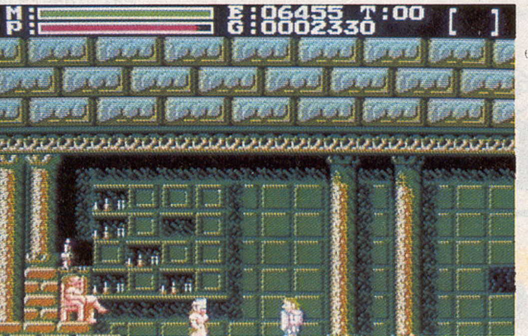
POWER TIPS

Als allererstes solltet Ihr Euch nach dem Spielstart beim König melden. Der erklärt Euch Eure Aufgabe und drückt Euch zusätzlich 1500 Goldmünzen in die Hand. Damit solltet Ihr ein kleines Schwert, eine Lederrüstung und den ersten Zauberspruch kaufen. Vergeßt nicht, Euch in der ersten Stadt im Umgang mit Magie und Waffen unterweisen zu lassen. Das kostet zwar je 200 Goldstücke, zahlt sich aber aus. Entfernt Euch in den ersten drei Erfahrungsstufen nie mehr als ein paar Bilder von der Stadt. Am besten ist die "Hau Drauf und Ausruhen"-Taktik. Geht ein Bild aus der Stadt, plättet alle Monster und laßt Euch in der Stadt heilen.



Meine Meinung

Bislang staubte mein NES im Schrank ein, aber seitdem ich "Faxanadu" habe, brummt der graue Kasten wieder munter vor sich hin. Zwar bietet diese Mischung aus "Zelda II", "Castlevania" und "Y's" spielerisch nichts grundlegend Neues, aber Faxanadu macht trotzdem eine Menge Spaß. Das riesenhafte Spielgebiet, eine Menge verschiedener Monster und ein Berg Gegenstände sorgen für Kurzweil. Besonders die kleinen Puzzles haben es mir angetan. Diese sind zwar nicht besonders schwer, geben dem Monsterverprügeln aber eine tiefere Note. Bemerkenswert hübsch ist auch die Grafik. Diese sieht bis zur zweiten Stadt zwar recht öde aus, aber je höher man im Weltenbaum nach oben steigt, desto besser werden die bunten Bilder.



Nach dem Kampf ein kleiner Besuch im Krankenhaus (NES)



POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Nintendo
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action-Adventure

NES: 76%



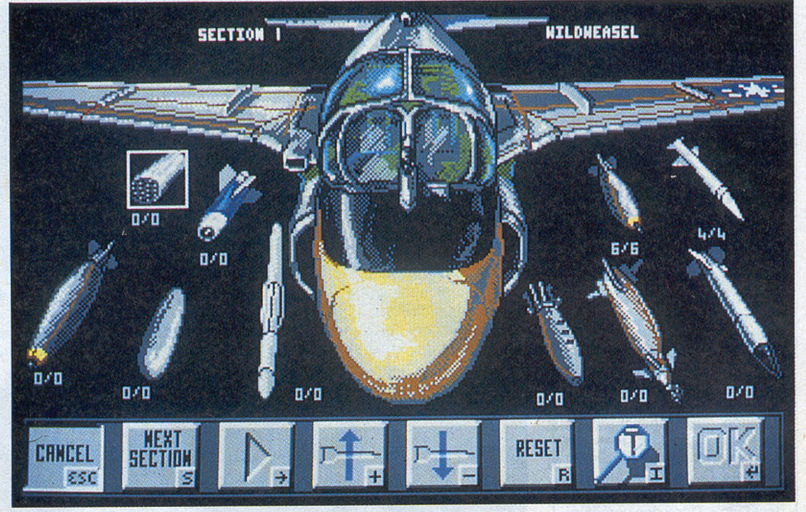
Flight of the Intruder

Hautnahe Weltgeschichte: Am Steuerknüppel der A-6 Intruder erlebt Ihr die entscheidende Phase des Vietnamkriegs

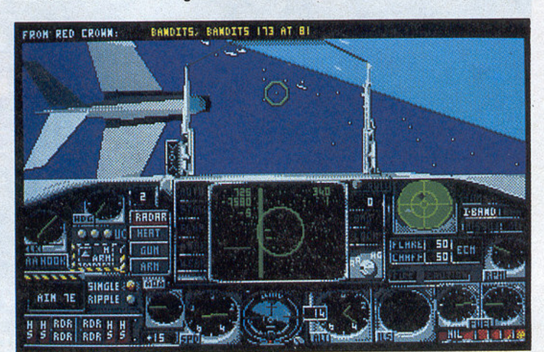
Wir schreiben das Jahr 1972. Die Truppen Nordvietnams sind auf breiter Front auf dem Vormarsch. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die amerikanischen und südvietnamesischen Truppen kapitulieren müssen. Um die endgültige Niederlage doch noch abzuwenden, initiiert Präsident Nixon die sog. "Linebacker Campagne". Von Flugzeugträgern, die vor der nordvietnamesischen Küste patroullieren, starten amerikanische Bomberverbände, um die wichtigsten Nachschubwege und Versorgungsdepots des Vietcong zu zerstören.

In Spectrum Holobytes neuer Flugsimulation "Flight of the Intruder" nehmt Ihr als aufstrebender Pilot an diesen Einsätzen teil. Erfüllt Ihre Eure Missionen zur Zufriedenheit des Kommandeurs, dann winken Beförderung und eine ganze Menge Blechorden.

Vor Beginn der Kampfhandlungen entscheidet Ihr, ob Ihr im Cockpit eines A-6-Intruder-Bombers oder in der guten alten Phantom Euer Glück als Krieger auf die Probe stellt. Ihr könnt die eigene Maschine von bis zu sechs Begleitflugzeugen eskortieren lassen. Damit nicht genug, könnt Ihr auch während des Einsatzes den Pilotensitz per Tastendruck wechseln und alle Maschinen Eurer Staffel selber fliegen. Natürlich läßt sich auch der Schwierigkeitsgrad problemlos ändern. Fünf Detailstufen passen die schnelle 3D-Grafik der Geschwindigkeit Eures Computers an. Selbstverständlich könnt Ihr Eure Maschine auch während des Fluges von Außen betrachten. Wenn Ihr alle Missionen geschafft habt, dann bastelt Ihr Euch mit einem eingebauten Editor einfach selber ein hartes Stück Pilotenarbeit. Um in den vollen Genuß dieser Simulation zu kommen, müßt Ihr allerdings Besitzer eines schnellen ATs sein; mit einem langsamen Rechner ist Intruder nur das halbe Vergnügen. *vw*



Die Qual der Wahl: die geballte Waffenmacht Eures Intruders (MS-DOS/EGA)



Das Cockpit: alle Instrumente auf einen Blick (MS-DOS/EGA)

Meine Meinung

Hui, da geht aber die Post ab! Wer "F-16 Falcon" mochte, wird von "Flight of the Intruder" begeistert sein. Diesmal werden noch mehr Aufträge geboten, und mit dem eingebauten Missionseditor kommen auch Freunde von Taktik und Planung voll auf ihre Kosten. Um eine Staffel von acht Maschinen heil durch den Vietnamkrieg zu steuern, gehört allerdings einiges an Erfahrung. Zum Glück läßt sich der Schwierigkeitsgrad den eigenen Fähigkeiten anpassen. "Flight of the Intruder" sei allen Simulationsfans empfohlen, vorausgesetzt, Ihr seid glücklicher Besitzer eines schnellen AT-Rechners; mit einem XT wird das Fliegerleben etwas mühselig.



Fixe Jungs, die nur mal eben losgondeln und dem Feind eins auf die Nase geben wollen, werden schnell im chinesischen Meer landen. "Flight of the Intruder" ist eine Simulation, in die man sich richtig reinarbeiten muß. Am besten, Ihr trainiert erst einmal ausgiebig Landeanflüge auf den Träger, denn das ist eine Wissenschaft für sich. Bevor Ihr das Kommando über eine ganze Staffel übernehmt, versucht als Einzelpilot Euer Glück. Damit seid Ihr als Neuling ausgelastet.



Hersteller: Spectrum Holobyte
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Simulation
Amiga: in Vorbereitung
Atari ST: in Vorbereitung
C 64: in Vorbereitung

MS-DOS: 83%

Flood

Wenig Hektik, aber viel zu entdecken bietet das drollige Geschicklichkeitsspiel der "Populous"-Erfinder.



Meine Meinung

Selten so feuchte Soundeffekte gehört: Bei Flood gluckert's so herrlich lebensecht aus dem Lautsprecher, daß man zunächst einen Rohrbruch als Geräuschquelle befürchtet. Nach ein paar Runden weiß man auch die spielerischen Qualitäten des Programms zu schätzen. Zwar gibt's hier kein superschnelles Scrolling oder sonstige Effekthaschereien, aber viel Originalität. Je weiter man kommt, desto mehr neue Schalter, Gegner, Waffen, Extras und Geheimgänge entdeckt man. Dank des gemäßigten Schwierigkeitsgrads und des Paßwort-Systems droht nie der große Frust. Flood ist ein schlaues und putziges Programm, das unverwässerten Spielspaß bietet.

Blubb, Plätscher, Tropf: Quiffy hat den Rüssel voll. Als Blobbie ist er einiges gewohnt, doch jetzt wird er sein unterirdisches Zuhause endgültig aufgeben. Welche finstere Macht vertreibt ihn? Ist's der hartherzige Vermieter mit der Räumungsklage? Keine Spur. Quiffy haust in gemütlichen, naturbelassenen Höhlen, doch böse Nachbarn wollen ihn vergraulen. Da ein Unglück selten allein kommt, droht Quiffys Höhlenheim zudem eine Überschwemmung. Also macht er sich auf den Weg, um an die Oberfläche zu entkommen. Doch dazu muß er 42 Levels durchqueren, in denen ihm gerissene Kreaturen wie die "Psycho-Teddies" nach dem Leben trachten.

Um die Teleporter zu aktivieren, mit denen man von Höhle zu Höhle springen kann, muß Quiffy erst alle Müllteile vertilgen, die verstreut herumliegen. Nur gut, daß sich in der Regel eine Waffe finden läßt, mit der sich der gereizte Blobbie zur Wehr setzen kann: Mit Bumerangs, Flammenwerfer, Dynamit, Handgranaten und Shuriken geht's den Agressoren an den Kragen.

Sobald Ihr einen neuen Level betretet, beginnt das Wasser langsam, aber sicher die Höhle zu füllen. Quiffy kann unter Wasser nur kurze Zeit die Luft anhalten; eine Höhle muß also unbedingt geschafft werden, bevor sie ganz überflutet ist. Beim Schwimmen tut sich Quiffy etwas schwer, doch dafür kann er sehr gut springen und laufen. Seine Spezialität ist das Klettern; er kann sogar die Höhlendecke entlanghangeln. Für zusätzlichen Zeitdruck sorgt der Geist von Quiffys Tante. Ein Weilchen, nachdem Quiffy einen neuen Level betreten hat, erscheint der gespenstische Familienanhang und geht seinen Weg nach. Die Spukgestalt ist einen Tick schneller als unser Held und kommt ihm allmählich immer näher.

In fast jeder Spielstufe gibt es versteckte Extras zu entdecken: Stellt sich Quiffy an bestimmte Stellen, wird er in Bonus-Höhlen teleportiert, in denen er punkteträchtige Gegenstände einsammeln kann. In einigen Levels könnt Ihr ein Paßwort erfahren, mit dem Ihr bei späteren Spielen gleich in einer fortgeschrittenen Höhle anfangenen könnt und so nicht wieder von vorne beginnen müßt. *hl*



Dank Luftballon-Power geht's aufwärts (ST)



Zappa-Fauch! Wer Ärger will, bekommt Quiffys Flammenwerfer zu spüren (ST)



Hier sind drei Paßwörter, um in höhere Levels reinzuschnuppern: "Gogo", "Trap" und "Four".



Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga:	**80%**
Atari ST:	**79%**



Ghouls'n'Ghosts

Ein rüstiger Ritter scheut keine noch so verwegene Aufgabe: Um eine Prinzessin zu retten, kämpft er sich durch fünf gespenstische Levels.

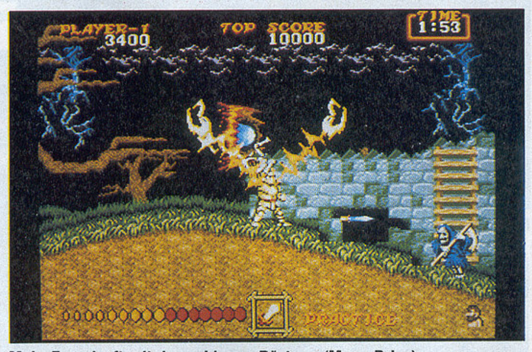
Nachdem vor einigen Jahren Capcoms Arcade-Hit "Ghosts'n'Goblins" eine große Schar begeisterter Anhänger hinter sich vereinen konnte, ließ der Nachfolger nicht allzulange auf sich warten. Die Ausgangssituation für den nimmermüden Ritter hat sich unterdessen kaum verändert: Erneut wurde eine niedliche Prinzessin von einem schleimigen Monster entführt. Fünf lange Levels liegen vor Euch, die von allerhand Monstern und anderen finsteren Gesellen bevölkert werden. Zusätzlich erschwert ein zünftiges Zeitlimit die selbstlose Rettungstat.

Ausgangspunkt ist ein freundlich gestylter Friedhof. Sensenmänner, Vögel und fleischfressende Pflanzen machen Euch das Leben schwer. Zur Verteidigung könnt Ihr nach oben, unten, links und rechts schießen; oder Ihr überspringt ein Hindernis schlicht und einfach. Da die Gegner im Lauf der Zeit immmer fieser werden, müßt Ihr Euer Ritter-Sprite ebenfalls aufrüsten. Dazu öffnet Ihr am besten herumliegende Kisten, in denen oft eine neue Rüstung oder eine andere Waffe parat liegen. Anstelle der Standardlanze dürft Ihr mit Dolch, Beil, Fackel oder Wurfschild auf Monsterhatz gehen. Wenn Ihr Glück habt, findet Ihr die goldene Superrüstung, die dann je nach Bewaffnung für eine andere Superwaffe sorgt.

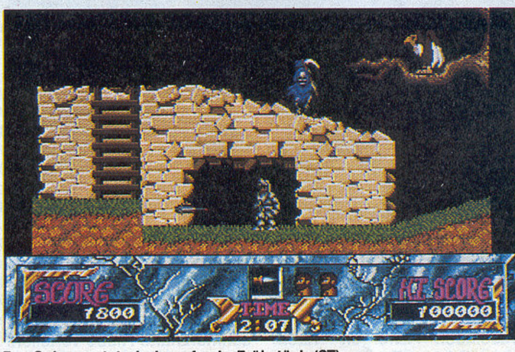
Am Ende eines Levels wartet selbstredend ein Obermotz. Erst wenn Ihr ihn kleingekriegt habt, geht's im nächsten Level weiter. *mg*



Der Sensenmann im Genick (C 64)



Mehr Feuerkraft mit der goldenen Rüstung (Mega Drive)



Der Geier wartet gierig auf sein Frühstück (ST)

Meine Meinung

Ghouls'n'Ghosts für zu Hause ist eine Dreiklassengesellschaft. Während die Amiga- und ST-Umsetzungen nur durchschnittlich ausgefallen sind, schlägt sich der Ritter auf dem C 64 etwas eleganter durch die Monsterhorden. Ziemlich nahe am Automatenvorbild ist schließlich die Mega-Drive-Adaption, die auch in Sachen Grafik ganz klar die Nase vorn hat. Die Levels sind allesamt sehr lange und abwechslungsreich gestaltet. Viele versteckte Extras sorgen u.a. dafür, daß auch nach einiger Zeit die Spielmotivation erhalten bleibt. Wer ein Mega Drive zu Hause hat und auf kurzweilige Geschicklichkeitsspiele mit Action-Einschlag steht, der darf zugreifen. Die Computerfans sollten vorher ein Probespiel im örtlichen Softwareshop riskieren.



— Amiga: Wenn Ihr während des Spiels "KARENBROADHURST" auf der Tastatur eingebt, dann erscheint die Nachricht "Cheat on", und Ihr könnt durch alle Gegner hindurchlaufen. Hintergrundkollisionen kosten nach wie vor ein Leben (z.B. mit den Dämonenköpfen in Level 3).

— ST: Hier müßt Ihr "EPHENBROADHURST" während des Spiels eingeben, um die Sprite-Kollision auszuschalten. Wenn Ihr das Wort nochmals eintippt, dann ist sie wieder aktiviert.

— Mega Drive: Wer unverwundbar werden will, der muß folgendes machen: zunächst viermal Reset drücken. Danach fünfmal ins Option-Menü gehen, dort nichts ändern und es wieder verlassen. Jetzt müßt Ihr nacheinander viermal Knopf A, zweimal nach oben, zweimal nach unten, links, rechts, links, rechts, Knopf B und schließlich Start drücken.



Hersteller: U.S. Gold (Computerversionen), Sega (Mega Drive)
Distributor: United Software (Computerversionen), Virgin (Mega Drive)
Zirka-Preis: 50 bis 120 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga:	**57%**
Atari ST:	**57%**
C 64:	**64%**
Mega Drive:	**72%**

Golden Axe

Rein gar keine Liebe, doch um so mehr Hiebe: Ein strammer Vertreter des Prügelgenres teilt ordentlich aus.

Ein wohlbemuskelter Krieger, eine fesche Amazone und ein knorziger Gnom haben eines gemeinsam: Der Regional-Tyrann Death Adder murkste ihre halbe Verwandtschaft ab. Außerdem hat Death Adder das Schloß eines guten Königs überfallen und Hausherr nebst Prinzessin im Kerker geknebelt. Ein Rachefeldzug lohnt sich, und Ihr könnt dabei behilflich sein: Sucht Euch Euren Lieblingshelden aus — jeder der drei hat eine andere Waffe — und beginnt ein sieben Level langes Hack-und-Prügelspiel.

"Golden Axe" spielt in einem monsterstrotzenden Fantasy-Szenario mit reizenden Einwohnern: vom hammerschwingenden Riesen bis zum schwertrasselnden Skelett trefft Ihr auf eine Vielzahl von Gegnern. Mit einem Feuerknopf läßt man die Spielfigur springen, der zweite ist zum Zuhauen da und der dritte aktiviert eine Dosis Magie. Das klappt aber nur, wenn man vorher blaue Fläschchen aufgesammelt hat, die von herumwuselnden Zwergen nach freundlichem Zutreten spendiert werden. Einige Gegner reiten auf Drachen, die gefährliche Feuersalven spucken oder mit ihrem Schwanz schmerzhafte Hiebe verteilen. Wenn es Euch gelingt, den Drachenreiter aus dem Sattel zu heben, könnt Ihr auf dem schuppigen Tierchen Platz nehmen und den Monstern mit Feuerkraft einheizen.

Hat aller Heldenmut ein vorzeitiges Ende gegen die Monsterscharen, könnt Ihr mit "Continue" zweimal an derselben Stelle weitermachen. Sind alle Leben und Continues verbraten, bekommt Ihr noch zu sehen, wie effektiv Ihr Euch gegen die Mächte des Bösen behauptet habt: Auf einer Skala von 0 bis 100 wird die Bewertung angezeigt.

Zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe lagen uns nur die Videospiel-Versionen von Golden Axe vor. Virgin will das Programm aber in Kürze auch für die Computertypen Amiga, Atari ST und C 64 veröffentlichen. *hl*



Ich hab 'ne wilde Phase, gleich gibt's eins auf die Nase (Master Syst.)



Mit Schwert und wildem Schrei'n klopf' ich den Unhold klein (M. Drive)



Dämonischer Feuerzauber solange die Magie reicht (Mega Drive)



Meine Meinung

Das ist ein Spiel mit doppeltem Schadenfreude-Effekt: Wenn man einen Gegner am Kragen packt, ihm ein paar Kopfnüsse verpaßt und abschließend in die Büsche wirft, schwellt der Befriedigungsfaktor ungemein an. Golden Axe ist eines der wenigen spielerisch gelungenen Hau-und-Metzel-Programme. Dank der technischen Güte macht die Mega-Drive-Version ordentlich Spaß. Grafik und Sound sind Klasse und brauchen sich hinter dem Spielhallenvorbild nicht zu verstecken. Auf dem Master System sieht's etwas trauriger aus. Die Grafik ist zwar relativ gut, fällt gegenüber dem Mega Drive deutlich ab. Außerdem ist das Programm etwas abgespeckt worden, hat weniger Features und spielt sich nicht so gut wie die Version für den "großen Bruder".



Direkte Levelanwahl bei der Mega-Drive-Version? Kein Problem. Wählt zunächst den Arcade-Modus. Weiter geht's mit dem Bild, bei dem man seine Spielfigur auswählt. Drückt hier das Joypad nach links unten, so daß sich die Anzeige dauernd nach links bewegt. Dann ganz schnell hintereinander die "Start"-Taste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint nun eine "1" in der oberen linken Ecke. Um den Wunschlevel einzustellen, drückt Ihr das Joypad nun nach oben oder unten. Mit "Start" geht's dann endgültig los.



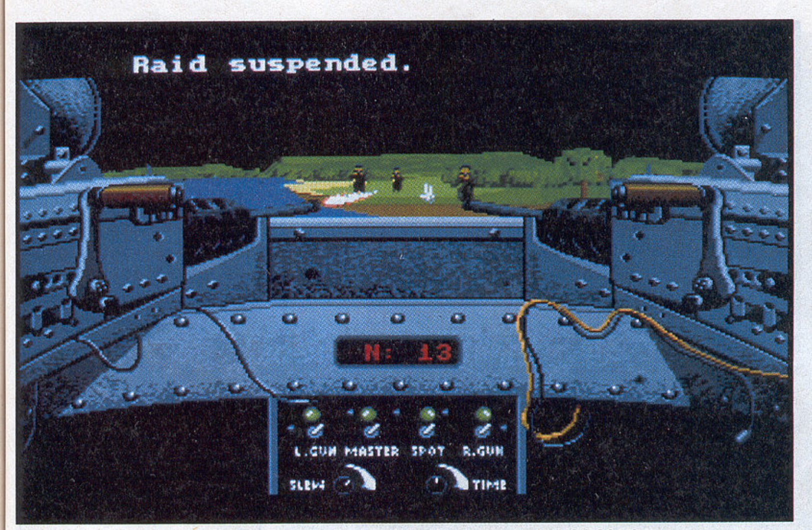
Hersteller: Sega
Distributor: Virgin Games
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action

Master System: 41%
Mega Drive: 76%

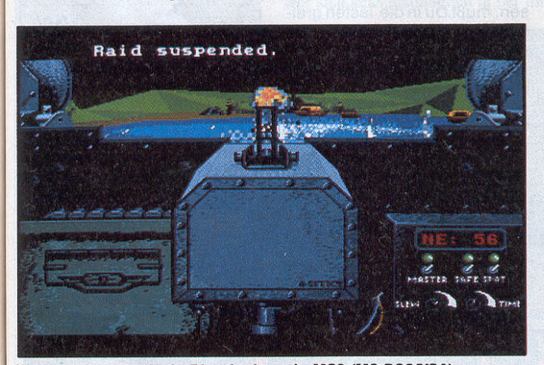


Gunboat

Was ist wasserdicht, bewaffnet bis an die Reling und auf den schmalsten Flüssen zu Hause? Natürlich das Gunboat, das auf alle PCs zudampft.



Nachtfahrt mit lebensgefährlichem Feuerwerk, ein reiner Abenteuerurlaub (MS-DOS/VGA)



Was rattert lauter: Mein Diesel oder sein MG? (MS-DOS/VGA)

Flugzeuge? Das große Gähnen. Panzer? Schon x-mal gefahren. Helikopter? Auch nichts Besonderes. Nur bei einem neuen Thema bekommt der Simulations-Freak leuchtende Augen: Kanonenboote, bekannt spätestens durch den Film "Apocalypse Now". Die Boote sind schnell, wendig und für kleine, enge Flüsse gebaut. Um freie Fahrt ins Feindesland (wahlweise in Vietnam oder Kolumbien) geht's auch in der Simulation "Gunboat". Man kann sie vor jeder neuen Mission mit verschiedenen Motoren und Waffensystemen bestücken. Die Missionen reichen vom Waffentransport über das Sprengen von Brücken bis zum Ausschalten einzelner Einheiten.

Ist man erst einmal auf dem Fluß, so kann man vier Stationen übernehmen. Im Bug, im Heck und mittschiffs warten Granatwerfer oder MGs auf den zielsicheren Schützen. Wem das zu brutal ist, der steuert das Boot — dabei kann man auch ins Schwitzen kommen. Natürlich kann man die leeren Stationen vom Computer übernehmen lassen.

Am Flußufer und auf dem Fluß warten eine ganze Menge simulierter Gegner auf Euch.

Die Umgebung wird aus einer Mischung von 3D-Vektorgrafik und Bitmap-Grafik dargestellt, Details in der feineren Bitmap-Grafik, große Flächen in 3D. Dadurch erreicht man einen realistischen Effekt. Das Gunboat startet erst auf einem PC mit mindestens 512 KByte RAM und einer Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA- Grafikkarte. *al*

POWER TIPS — Bei Nachtfahrten sollte man bedenken, daß man mit guter Beleuchtung natürlich exzellent trifft — aber leider ein ebenso exzellent beleuchtetes Ziel bietet. Man fährt bis zum ersten Kontakt ohne große Illumination.

— Für den Bunker braucht man den Granatwerfer.

— Vorsicht vor den Hubschraubern: Sie sind schnell genug, um dem Boot empfindliche Schäden zuzufügen. Hier unbedingt selber übernehmen, denn der Computerschütze konzentriert sich immer nur auf das Ziel, das ihm am nächsten liegt (und dann kann's schon zu spät sein).



Meine Meinung

Mein Fahrer ist nicht sonderlich intelligent. Meist brettert er wie ein Wahnsinniger auf den Strand zu und setzt dort wie eine Billardkugel auf. Durch den Aufprall verreißt der Bordschütze, das gegnerische MG-Nest kann ungehindert feuern und trifft den Tank — Ende des Boots. Die einprogrammierte Fehlerrate der Crew, die bei jedem anderen Spiel stören würde, ist hier ein witziges spielerisches Element: Spätestens nach dem ersten verlorenen Boot sucht man sich sehr genau aus, welche Position man in welcher Situation übernimmt. Gunboat spielt sich ein ganzes Stück besser als der Vorgänger Steel Thunder: Eine satte Zahl harter Missionen, gute Grafik, zähe Gegenspieler und eine dichte Atmosphäre bringen eine Menge Spannung ins Spiel. Was mir allerdings übel aufstößt: Friedlich geht's hier wirklich nicht zu — man hätte sich vielleicht das eine oder andere Detail verkneifen können.



Hersteller: Accolade
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 75%

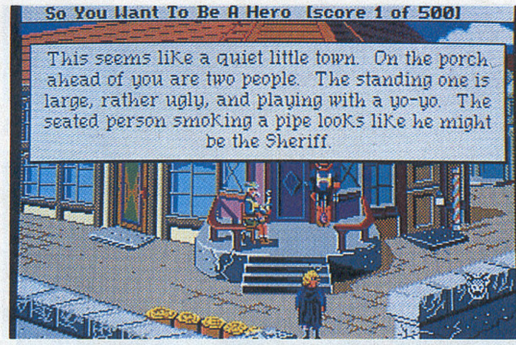
Hero's Quest

Held zu werden ist nicht schwer, Held zu sein dagegen sehr: Endlich darf der Spieler seine edle Gesinnung auf Herz und Nieren prüfen.



Meine Meinung

Noch'n "Quest" — und ein gutes noch dazu! Viel Monster, viel Wald, viel Charakter, viel Humor: So macht das Heldentum Spaß. Die Geschichte ist komisch, die Knobelkost klassisch und nicht zu versponnen. Die ersten Abenteurerpunkte hat man sich schnell verdient, dann steigt der Schwierigkeitsgrad gemächlich an. Ein weiteres Lob: Die Programmierer haben darauf geachtet, daß man Hero's Quest I auch auf einem XT laufen lassen kann, ohne durch die lahme Geschwindigkeit in dumpfe Wut zu geraten. Lediglich das unflexible Kampfsystem ist nicht mein Fall. Empfehlenswert für alle, die gerne ein nicht zu schweres, aber trotzdem anspruchsvolles Abenteuer genießen wollen.

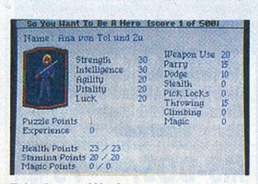


Wer mag der Mann mit dem Jo-jo sein? (MS-DOS/VGA)

In "Hero's Quest" werden drei potentielle Karrieren angeboten: als Kämpfer, Magier oder Dieb. Deine Wahl beeinflußt die Charaktereigenschaften. Magier haben's im Hirn, nicht in den Fäusten; Diebe sind schnell, doch ziemlich schmalbrüstig; Kämpfer stark, aber meist dämlich.

Das lauschige Örtchen "Spielburg" und seine malerische Umgebung entpuppen sich als idealer Heldentrainingsplatz. Im Wald, da sind die Räuber, im Ort warten Diebe, am Waldrand haust eine Hexe. Monster aller Art schmachten nach frischem Abenteurerfutter. Außerdem ist die lokale (wahrscheinlich zickige) Prinzessin verschwunden, der Papa hüllt sich in Trauer.

Hero's Quest ist ein Mischmasch aus Abenteuer- und Rollenspiel. Wie bei Sierra üblich, steuerst Du Deinen Helden durch eine dreidimensionale Landschaft. Neu sind die Charaktereigenschaften, die das Verhalten des Helden bestimmen. Wenn der Magier nicht klettern kann, kommt er eben den Baum nicht hoch. Gesteuert wird das Heldchen mit Maus, Joystick oder Tastatur. Um eine Aktion auszulösen, mußt Du in die Tasten greifen und englische Befehle eingeben. Beim Kämpfen steht man vor dem Monster und versucht, es alle zu machen. Hier muß man sich ducken, ausweichen und zuhauen. *al*



Frisch ans Werk...

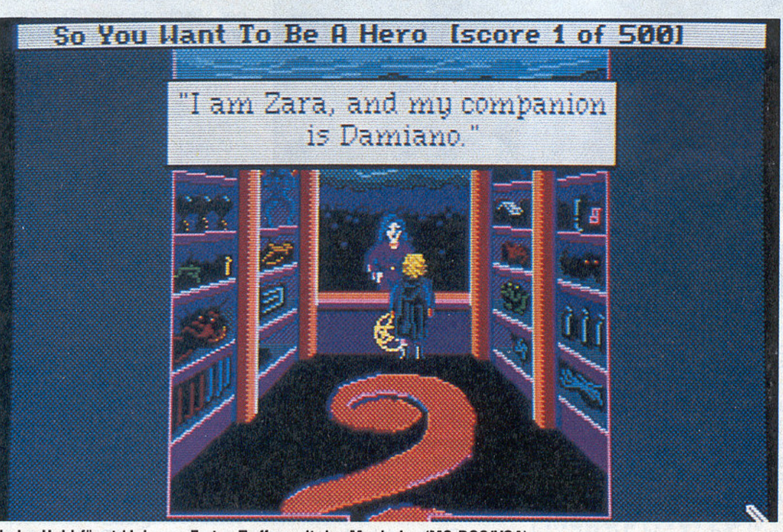


— Mandrake wächst nur genau um Mitternacht.
— Schon Reinhold Messner wußte: Ein Yeti braucht Vitamine. 50 Äpfel sollten fürs erste ausreichen.
— Fünf Dinge braucht der Held: die Flowers of Erana, Green Fur, Fairy Dust, Magic Acorn und Flying Water.
— Wer mit den Feen tanzt, erweist sich als Kulturmensch und bekommt einen wichtigen Gegenstand.



Hersteller: Sierra
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

Amiga:	**80%**
Atari ST:	**80%**
MS-DOS:	**81%**



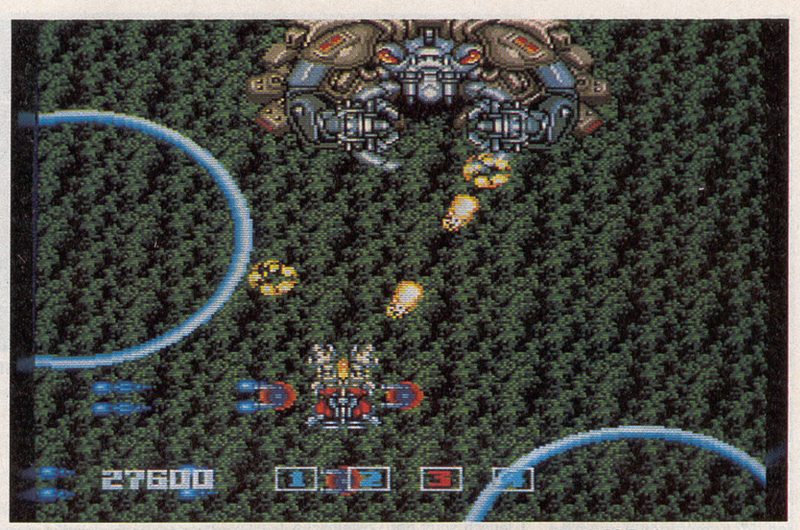
Jeder Held fängt klein an: Erstes Treffen mit der Magierin. (MS-DOS/VGA)

Image Fight

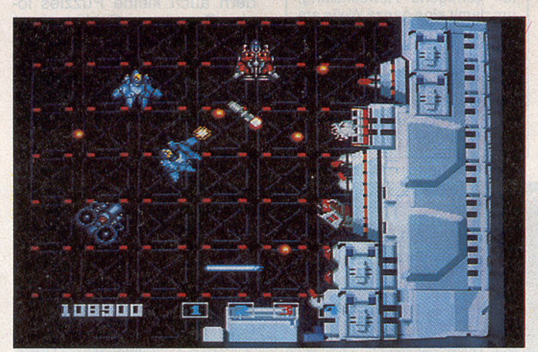
Ballern für Fortgeschrittene: Image Fight ist eines der besten und zugleich schwersten Action-Spektakel auf dem Markt.

Ort: eine beliebige Spielhalle. Zeit: 1988. Anwesend: Freaks. Frage: "Was ist Eurer Meinung nach momentan das schwerste Ballerspiel?". Antwort (wie aus der Pistole geschossen): "Image Fight". Selbst die absoluten Action-Kings, die "R-Type" mit eingegipsten Fingern durchspielen, scheiterten an Irems vertikal scrollenden Balleralptraum. Das muß auch der Hersteller mitbekommen haben, denn in der PC-Engine-Umsetzung darf man gnädigerweise unter vier Schwierigkeitsgraden auswählen: von "schwer" bis "nahezu aussichtslos".

Trotz dieser Tatsache hat Image Fight die Freaks fasziniert, denn es bietet für ein Ballerspiel relativ viel Innovatives: Eine Menge Feinde, die in den sechs Levels (die fünf bekannten aus der Spielhalle plus einem Zusatz-Level) auftreten, wurden noch in keinem Konkurrenzprodukt gesichtet. Selbst die wuchtigen Endgegner sind aus ungewöhnlichem Holz geschnitzt und verblüffen mit der ein oder anderen ungewohnten Angriffstaktik. Da trifft es sich ganz gut, daß das Extrawaffenarsenal ebenfalls recht ansehnlich ist. Besonders beim Einsammeln der Beiboote ist taktisches Fingerspitzengefühl gefragt. Nimmt man sie auf, wenn sie gerade blau eingefärbt sind, ballern die Zusatzgeschütze konsequent nach oben. Rote Beiboote hingegen feuern immer in die entgegengesetzte Richtung, in die man lenkt. Zudem kann man das Raumschiff noch mit einer von neun "Hauptwaffen" aufpeppen. Die Auswahl ist vielfältig: gesichtet wurden u.a. Laser, Billard-, Streu-, und Kugelschuß bis hin zu einer zuschaltbaren Energiebarriere. Während des Spiels darf man die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs jederzeit ändern. *mg*



Wer sich schnellstmöglich in der linken, oberen Ecke postiert, hat leichtes Spiel (PC-Engine)



Ohne Extras ist man an dieser Stelle aufgeschmissen (PC-Engine)



Meine Meinung

Image Fight ist genauso schwer wie motivierend. Baller-Neulinge sollten unbedingt die Finger von diesem Modul lassen. Wer sich schon an den ersten vier Levels von "R-Type" die Zähne ausbeißt, hat hier keine Chance. Alle anderen dürfen sich auf eine schweißtreibende, aber spannungsgeladene Weltraum-Schlacht freuen. Die zahlreichen Extrawaffen und die überraschend originellen Gegner lassen Freude aufkommen. Der hohe Schwierigkeitsgrad liegt nämlich nicht in der Vielzahl von Feind-Sprites auf dem Spielfeld begründet, sondern in der Zielstrebigkeit und Kompromißlosigkeit der Gegner. Trotzdem bleibt Image Fight meist fair und ist mit Können und enorm viel Strategie zu knakken. Einziger Malus: technisch ist das Modul nicht auf dem neuesten Stand, denn ab und zu flackert's und das Spiel wird langsamer.

POWER TIPS

Wenn Ihr den Knopf 1 des Joypads gedrückt haltet, nachdem Ihr mit Start und Select einen Reset ausgeführt habt, dann landet Ihr in einem speziellen "Arcade-Modus". Das Spielfeld ist jetzt wie beim Automaten "Hochkant", also höher statt breiter. Links und rechts am Bildrand sind zwei schwarze Balken. Die Grafik wirkt in diesem Modus feiner und — kein Witz — Image Fight spielt sich wesentlich besser als im Normalmodus. Wenn Ihr das Raumschiff bei den halbkreisewerfenden Obermotz in der linken, oberen Ecke positioniert, habt Ihr leichtes Spiel. *mg*



Hersteller: Irem
Distributor: Import
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action

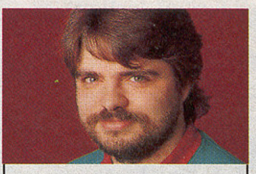
PC-Engine: 75%

The Immortal

Hilfreich sei das Sprite, edel und gut: mit dem Unsterblichen auf Rettungsaktion in finsteren und monsterhaltigen Labyrinthen.

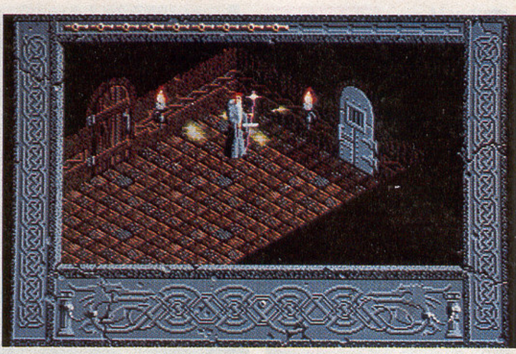
Erinnert Ihr Euch noch an "Zany-Golf"? Bis heute hat man seit diesem feinen Minigolfspiel von der Programmierperle Will Harvey nichts mehr gehört. Kein Wunder, war er doch mit dem Action-Adventure "The Immortal" beschäftigt. "Der Unsterbliche" führt Euch in ein fernes Fantasy-Land. Ihr übernehmt hier die Rolle eines Zauberlehrlings, der seinen alten Meister Mordamir mal wieder einen kleinen Besuch abstatten will.

Mordamir steckt am Grunde eines sechs Stockwerke großen Labyrinths. Das Labyrinth seht Ihr aus einer schrägen Vogelperspektive à la "Cadaver". Es ist immer nur ein Teil des Dungeons zu sehen. Öffnet Ihr eine Tür, so erscheint der neue Labyrinthabschnitt. Gesteuert wird Eure Spielfigur mit dem Joystick. Das Sprite kann laufen, im Kampf kräftig zuhauen oder dem Hieb eines Feindes ausweichen. Die Gegnerschar, auf die Ihr trefft, ist mehr als zahlreich. So werdet Ihr von Orks, Säurepfützen, Schatten, Drachen, Würmern und anderem Getier attackiert. Unterwegs findet Ihr neben Monstern natürlich allerlei brauchbare Gegenstände, wie z.B. Zauberspruchrollen, Flaschen, Schätze und geheimnisvolle Amulette sowie Tips für das Lösen bestimmter Rätsel. Um eine Stufe des Dungeons zu schaffen, müßt Ihr aber nicht nur Feinde vertrimmen, sondern auch kleine Puzzles lösen. So müssen Schlüssel gefunden, verborgene Hebel aktiviert oder Fallen umgangen werden. Natürlich muß auch der Ausgang zur nächsten Etage gefunden werden. Betretet Ihr einen neuen Level, bekommt Ihr ein Paßwort. *mh*



Meine Meinung

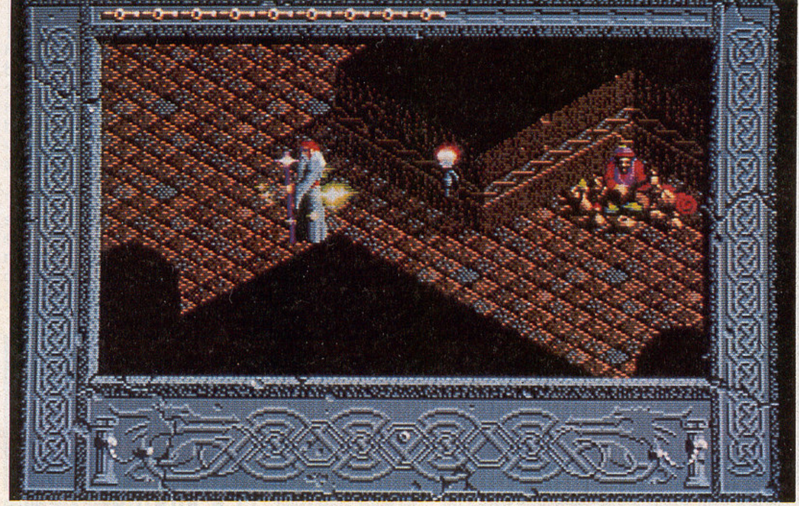
Meine Güte, kein Wunder, daß "The Immortal" nur mit Amigas und STs läuft, die 1 MByte Speicher haben. Was auf dem Bildschirm an Animationsphasen zu sehen ist, ist schon gigantisch. Vor allem die zahlreichen Todesarten, die unser Held während seines Abenteuers grafisch animiert erleiden kann, sind eine wahre Augenweide. Man ertappt sich regelrecht dabei, die Spielfigur vorsätzlich in den Tod rennen zu lassen, nur um zu schauen, wie die Grafik dabei aussieht. Spielerisch sorgt der Unsterbliche für genügend Abwechslung, um damit eine ganze Weile am Computer hocken zu bleiben. Zwar ist die Steuerung nicht ganz so weich und die Puzzles nicht ganz so ausgefeilt wie bei "Cadaver", aber das wird durch exzellente Grafiken und eine tolle Story wettgemacht.



Was steckt denn hinter der Tür? (ST)



Die Lösung der ersten Etage ist sehr detailliert im Handbuch beschrieben, macht also keine größeren Probleme. Im zweiten Level startet Ihr in einem Raum mit Säurepfützen. Hier heißt es schnell handeln: Schnappt Euch den Kristall in der Raummitte und verlaßt das Zimmer durch die obere Tür. Leider könnt Ihr bei dem Händler noch keine Stiefel kaufen, da Euch noch zehn Münzen fehlen. Die "Will'o'Wisps" helfen Euch, wenn Ihr sie mit dem "Charme"-Spell bearbeitet. Beim ersten Mal folgen Sie Euch, beim zweiten Mal attackieren sie Eure Feinde. In der Kammer mit den ganzen Orks müßt Ihr den Samen auf dem Erdhaufen pflanzen und sehr schnell das Zimmer verlassen. Nach ein paar Sekunden könnt Ihr wieder rein, und alle Orks sind hinüber.



Hilfreiche Geister umgeben unseren Helden (ST)

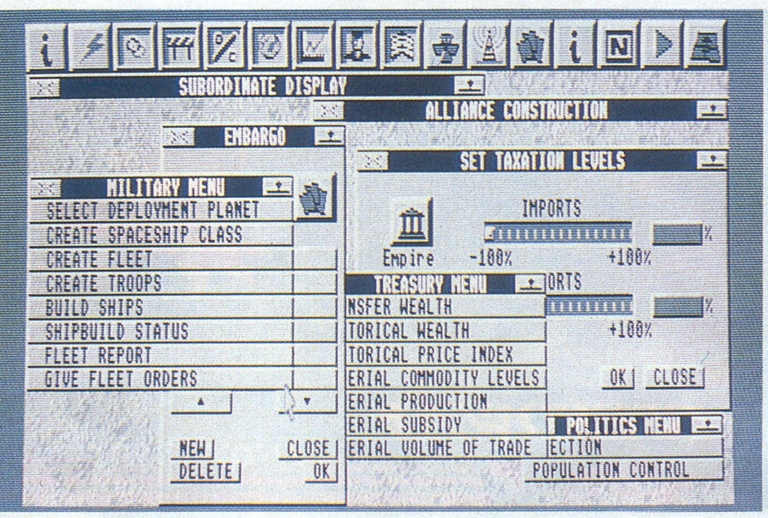


Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action-Adventure

Amiga:	76%
Atari ST:	76%

Imperium

Taktiker aufgepaßt: Wessen politischer Machthunger unbefriedigt bleibt, darf sich nun am galaktischen Strategiespektakel Imperium austoben.



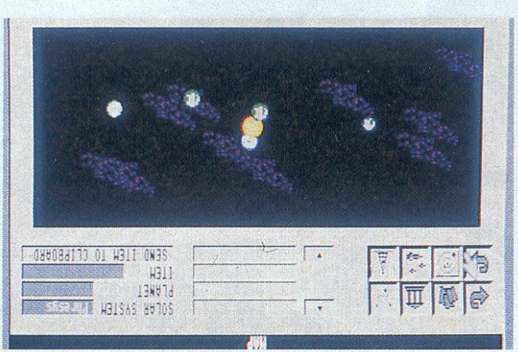
Trocken wie Wüstensand, aber ungemein hilfreich: die Benutzeroberfläche von Imperium (ST)

Wem die gute alte Mutter Erde nicht mehr als Tummelplatz für seine politischen Ambitionen ausreicht, darf sich mit dem Strategieklotz "Imperium" auf galaxisweiter Ebene als Herrscher aufspielen. Ihr startet Eure Karriere auf der Erde. Ihr seid im weiten All allerdings nicht ganz allein mit Euren Machtgelüsten, drei computergesteuerte Herrscher streben ebenso wie Ihr die Vormachtstellung in der Galaxis an.

Um an Euer Ziel zu gelangen, müßt Ihr Eure Planeten wirtschaftlich und militärisch auf der Höhe halten. Durch regen Handelsverkehr zwischen den Planetensystemen könnt Ihr die nötige Wirtschaftskraft Eures Reiches erhöhen. Zu Euren Pflichten gehört neben dem Handel auch das Erheben oder Senken von Steuern. Ihr könnt ebenfalls über Handelsbeziehungen zum Computernachbarn entscheiden. Alleine für die Wirtschaft sind fast drei Dutzend Daten wie z.B. der technologische Level eines Planeten oder dessen Bodenschätze von entscheidender Bedeutung. Ähnlich opulent zeigt sich die Einstellungsvielfalt der militärischen Aktionen. Ihr könnt Kriegsschiffe in jeder Größe und Klasse bauen, ganze Raumschifflotten zusammenstellen, Truppenverbände aufbauen, Planeten bombardieren und so Euer Reich ausdehnen. Da Ihr nicht überall gleichzeitig anwesend sein könnt, dürft Ihr aus nahezu 50 Spielfiguren, die alle unterschiedliche Eigenschaften haben, Gouverneure oder Flottenbefehlshaber ernennen.

Gesteuert wird Imperium per Maus und über ein komplexes System von Menüs. *mh*

POWER TIPS Bei Beginn des Spieles solltet Ihr auf alle Fälle die Wirtschaft (Economics) und die diplomatische Arbeit (Diplomacy) vom Computer übernehmen lassen. Für die militärischen Einstellungen sorgt Ihr am besten selbst. Ziemlich schnell solltet Ihr Euch auch einige "Nostrum"-Planeten sichern. Wer dieses zu spät versucht, muß sich auf längere Eroberungsfeldzüge einstellen. Hütet Euch vor drohenden Revolten oder anarchistischen Zuständen, so mancher hoffnungsvolle Nachwuchs-Space-Cäsar ist wegen schlechter Entscheidungen einen Kopf kürzer gemacht worden.



Welchen Planeten hättens' denn gerne (ST)



Meine Meinung

Ganz schön schweres Kaliber, was Electronic Arts mit "Imperium" auffährt. Taktikfrischlinge sollten um dieses Programm einen großen Bogen machen. Zwar läßt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen, und der Computer gibt Einsteigern Schützenhilfe, aber trotzdem verlieren Anfänger in dem Dschungel strategischer Einstellungen ziemlich schnell den Überblick. Für Fans des Genres bietet Imperium allerdings genügend Stoff, um sich eine ganze Weile daran festzuhalten.

Sehr gut gefällt mir die durchdachte Benutzerführung via Maus und "Pull-Down"-Menüs. Die Grafik hat zwar den spröden Charme des original "Desktops" vom Atari ST, aber die Atmosphäre ist fantastisch. Zudem sind einige der Zwischenbilder nett gezeichnet.

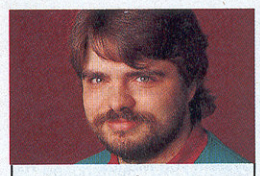


Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie
Außerdem geplant für Amiga, MS-DOS

Atari ST: 80%

Indianapolis 500

Eines der spektakulärsten Autorennen zum Nachspielen auf dem heimischen Computer: inklusive Motorenheulen und heißen Unfällen.



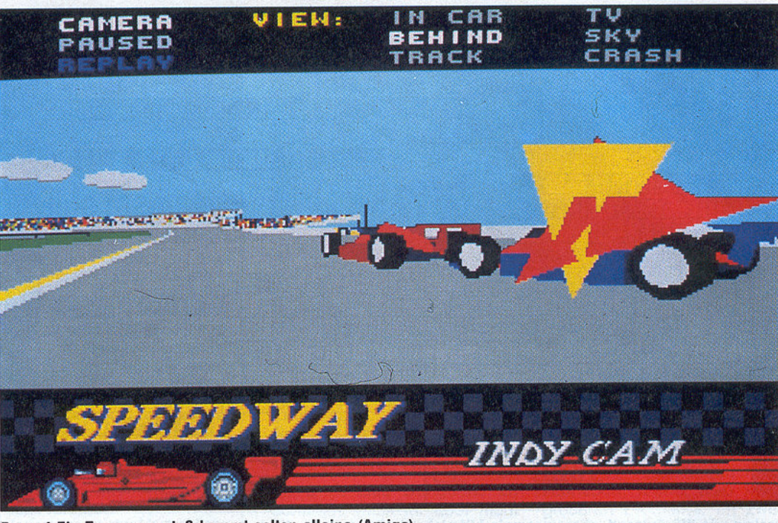
Meine Meinung

Zwar kurvt man bei "Indy 500" immer nur um denselben Rundkurs, und das gleich 200mal, aber die Atmosphäre ist absolut fantastisch. Hier hat man richtig das Gefühl in einem Superflitzer mit 200 Sachen über die Betonbahn zu heizen. Für das tolle Fahrgefühl sorgen vor allem die schnelle 3D-Grafik und der ohrenbetäubende Motorenlärm. Aber das Tollste ist die famose Kameraoption. Man ertappt sich regelmäßig dabei, einen Unfall vorsätzlich herbeizuführen, um sich dann im Sessel genüßlich die Wiederholung anszuschauen. Wer braucht dazu noch ein echtes Rennen im Fernsehen?

Zwar hätte ich mir persönlich mehr als nur einen Rundkurs gewünscht, aber trotz alledem ist Indy 500 eines der besten 3D-Rennspiele, die es zur Zeit für Computer zu kaufen gibt.



Auf alle Fälle solltet Ihr probefahren. Findet für Euch heraus, ob Ihr lieber mit Joystick oder Tastatur fahrt. Am besten hat sich der schnuckelige Wagen mit den Digianzeigen bewährt. Er ist nicht nur der modernste, sondern hat auch am meisten Dampf unter der Haube. Unterschätzt auf keinen Fall die vielen Einstellungen. Ein falsch justierter Spoiler oder der verkehrte Reifendruck wirken sich beim Rennen ganz schön negativ aus. Achtet während des Rennens auf Eure Benzinuhr. Wäre doch peinlich, wenn statt Siegesschampus der Abschleppwagen wartet. Hütet Euch vor Karambolagen — die Reifen machen sowas nicht allzulangen mit. Vom Rest des Wagens ganz zu schweigen.



Bamm! Ein Zusammenstoß kommt selten alleine (Amiga)

Steht Ihr auf heiße Schlitten, fesche Mädels und literweise Schampus? Wenn ja, seid Ihr bei dem Autorennspiel "Indianapolis 500", kurz Indy 500, richtig aufgehoben. Hier müßt Ihr Euer fahrerisches Können gegen 33 computergesteuerte Fahrer einsetzen, um die 200 Runden des Rennens siegreich zu überstehen. Bevor Ihr Euch aber mit blubberndem Motor an den Start zum großen Rennen begebt, müssen noch einige Einstellungen vorgenommen werden. Ihr könnt Euch Euren Rennstall aus drei verschiedenen aussuchen.

Neben den Trainingsfahrten stehen zusätzlich Rennen über 10, 30, 60 oder die vollen 200 Runden zur Auswahl. Je nach gewählter Rundenzahl ändert sich auch der Schwierigkeitsgrad.

Das Rennen selbst erlebt Ihr hautnah aus dem Cockpit Eures Schlittens mit. Die Piste, samt Zuschauertribünen, Boxen, Bäumen und Geländern, rast im feinsten 3D an Euch vorbei. Wer will, kann viele Details wegblenden, wenn der Computer bei der Grafikfülle droht, schlapp zu machen. Außerdem könnt Ihr das Rennen jederzeit anhalten und Euch Wiederholungen des akutellen Geschehens aus sechs verschiedenen Blickwinkeln anschauen.

Auf MS-DOS benötigt das Programm mindestens 512 KByte RAM, eine CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Um den tollen Sound zu genießen, der bei der Amiga-Version von Haus aus zu hören ist, benötigen PC-Besitzer eine Adlib oder ein Rolandkarte. *mh*



Die 200 Runden von Indianapolis (MS-DOS/VGA)



Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rennspiel
Außerdem geplant für Atari ST

Amiga:	80%
MS-DOS:	80%

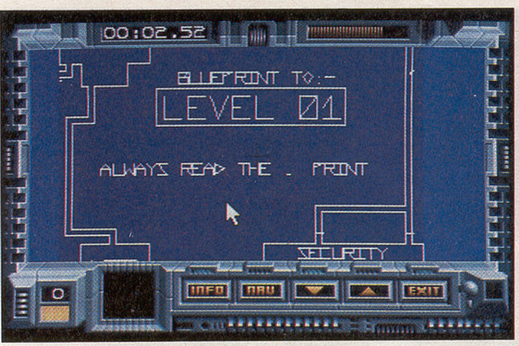
Interphase

Die gelungene Synthese aus Strategie- und Denkspiel; gewürzt mit einer Prise Action: Interphase, das etwas andere Programm.



Meine Meinung

Was auf den ersten Blick wie ein schnelles 3D-Action-Adventure aussieht, entpuppt sich bald als Grübel- und Denkspiel der Extraklasse. Wenn man die Route des Gleiters durch die Gänge und Korridore des Konzerns nicht genau vorausplant, ist das Leben keinen Pfifferling mehr wert. Die schnelle 3D-Grafik mit futuristischem Touch unterstreicht aufs Schönste die Science-fiction-Atmosphäre des Spiels. Gut auch die Idee, alle Karten im Bordcomputer gleich mitzuliefern. So kann man in aller Ruhe das weitere Vorgehen austüfteln. Wer ein spannendes Abenteuer sucht, dabei aber nicht auf eine gehörige Portion Rätsel- und Grübelkost verzichten möchte, kommt an "Interphase" nicht vorbei.



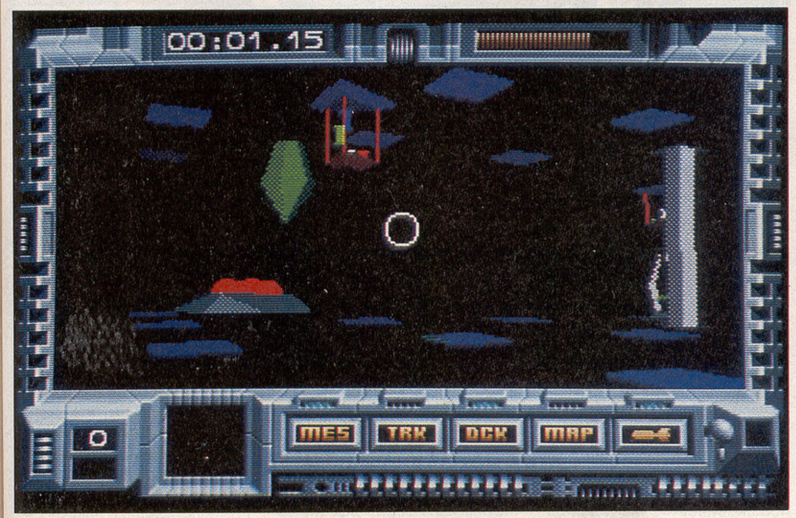
Mit den Blaupausen findet Ihr Euch überall zurecht (Amiga)

Fernsehen? Zum Gähnen! Video, CD, Computerspiele? Alles kalter Kaffee! Die Zukunft hält ganz andere Lustbarkeiten für uns bereit. Die totale Verkabelung unserer Gehirne sorgt für die ultimative Entspannung. Die Menschen klinken sich einfach in Realsimulationen ein, in denen sie ihre Abenteuer erleben. Große Computerfirmen sind ständig auf Sendung und bieten Wunschträume auf Bestellung. Kein Wunder, daß die Nachfrage nach neuen Geschichten unbegrenzt ist. Professionelle Träumer sorgen mit ihrer Fantasie für ständig neuen Nervenkitzel. Natürlich ist die Gefahr der Beeinflussung besonders hoch, da die Menschen auf Dauer nicht mehr zwischen Realität und elektronischem Traum unterscheiden können.

Genau hier steigt Ihr bei "Interphase" in die Geschichte ein. Ihr seid einer dieser Profiträumer und habt herausgefunden, daß Euer Arbeitgeber mit Eurem neusten Traum die Menschheit versklaven will. Deshalb heißt es, in das Gebäude des Multis eindringen und das Programm zerstören. Zusammen mit Eurer Freundin schwingt Ihr Euch in den nächsten Gleiter und schlagt Euch durch die zwölf Stockwerke des Firmengebäudes. Dieses Hochhaus hat es natürlich in sich: Überall lauern Wachdroiden, Videokameras, Energietüren und Fallen auf Euch. Zum Glück verfügt der Gleiter über einen Laser, mit dem Ihr Schalter betätigen und Feinde beseitigen könnt. Außerdem sind in seinem Bordcomputer genaue Pläne der einzelnen Stockwerke und Informationen über alle Gefahren gespeichert. Wenn Ihr alle zwölf, in schneller 3D-Grafik dargestellten Stockwerke bewältigen wollt, ist taktische Planung und gehobener Rätselverstand Voraussetzung. *vw*



Da es den Rahmen der Tips sprengen würde, alle Levels zu beschreiben, seien hier nur die Gefahren des Rückwegs erklärt. Ab Level 5 taucht ein Raumschiff auf, das Euch an den Kragen will. Es kann Euch zwar nicht einholen, ist aber trotzdem lästig. Wenn Ihr mit ein paar Raketen kein Glück hattet, dann fangt Ihr es mit dem "Traktor Beam" ein. Ihr verliert dabei zwar etwas Energie, könnt dem Störenfried dann aber in Ruhe den Garaus machen.



Das sieht alles recht bedrohlich aus: Wo lauert bloß der nächste Feind auf uns? (Amiga)



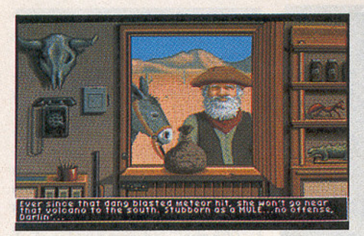
STECKBRIEF

Hersteller: Imageworks
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Atari ST in Vorbereitung
MS-DOS in Vorbereitung

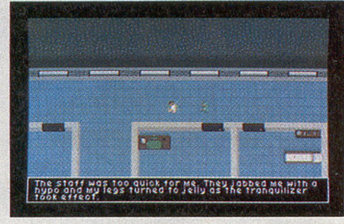
Amiga: 75%

It came from the Desert

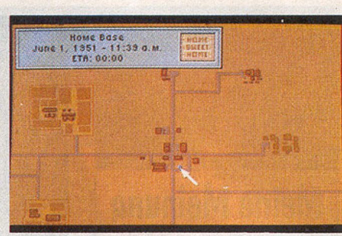
Was ist tag-, nacht- und radioaktiv; verspeist amerikanische Eigenheime und verschreckt knutschende Teenies?



Tips vom Goldgräber



Flucht aus dem Krankenhaus



Blick auf die Landkarte



Meine Meinung

Wer Spaß an Kuriositäten hat, für den ist It came from the Desert ein Muß. Das Flair der B-Movies ist derart gut eingefangen, daß man mit der Zeit völlig im Spiel aufgeht. Alle Klischees sind da: Die Ameisen sind groß und fies, die Kleinstädter vermufft und ungläubig, im Autokino wird geknutscht und gekämpft.

Zieht man die gute Grafik und die stimmungsvolle Musik (man beachte das Country-Gedudel im Radiosender!) ab, so bleibt ein relativ einfaches, aber spaßiges Strategiespiel, das man als Könner recht schnell durchgespielt hat. Durch die Action-Einlagen wird der recht strategische Ablauf erfreulich aufgelockert.

Die Ausgangssituation in "It came from the Desert": Nicht weit des verschlafenen Städtchens Lizard Breath ist ein Meteor niedergegangen. Durch den radioaktiven Niederschlag haben sich die lokalen Ameisen zur Größe eines Elefanten gemausert. Sie sind bisher der einzige, der die Mutationen zu Gesicht bekommen hat.

Im Spiel tickt unbarmherzig die Zeit. Eine Sekunde im Spiel entspricht ungefähr einer Minute Echtzeit. Nur zwei Wochen bleiben, um an die Beweise zu kommen. Sie planen generalstabsmäßig auf einer Landkarte Ihren nächsten Schritt. Jede Aktion kostet Zeit und sorgfältige Planung. Wenn der Bürgermeister keine Sprechzeit hat, sind Sie eben umsonst gefahren. Punktum. Nicht nur Ameisen machen einem das Leben schwer: Eine örtliche Schönheit wird gekidnappt, ein neugieriger Reporter mischt sich ein; außerdem stößt man allerorten auf falsche Spuren. Der strategische Ablauf des Spiels (Ort anwählen, Aktion auswählen, nächsten Ort aufsuchen u.s.w.) wird durch Action-Sequenzen aufgelockert.

Wer das Spiel gelöst und immer noch nicht genug hat, bekommt mit der Datendiskette "Antheads" einen neuen "Fall". Man kann Antheads nur spielen, wenn man It came from the Desert besitzt. Pro Spiel braucht man 1 MByte Speicher — recht gefräßig für ein Programm. *al*



— Um eine Ameise zu töten, muß man ihr beide Fühler abschießen — auf das Gelenk zielen.
— Das Nest befindet sich südlich von Mine 1.
— Die Besuche bei Ida, der Wahrsagerin, lohnen sich.
— Man muß unbedingt verhindern, daß Dr. Wells getötet wird. Wenn man am 9. Juni ins Labor kommt, findet man die Nachricht, man solle ihn auf der südlichen Farm treffen. Wenn man dort ankommt, schreit Dr. Wells nach Hilfe. Man muß alle Ameisen töten, sonst ist der Doktor futsch.



Hersteller: Cinemaware
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie
Außerdem geplant für Atari ST und MS-DOS-PCs

Amiga: 73%



"Radioaktiv" sind in diesem Spiel auch die Ameisen... (Amiga)

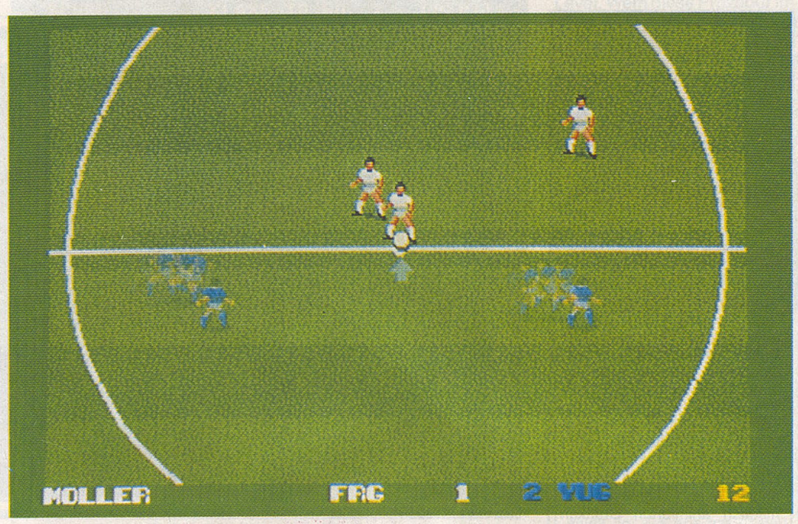


Italy 1990

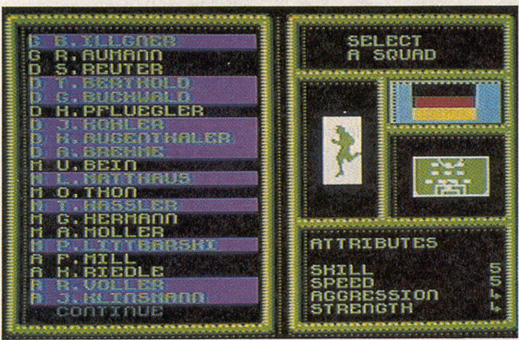
War's nicht schön, als unsere Kicker Weltmeister wurden? Hier ist eine Gelegenheit, das italienische Jubelturnier nachzuspielen.

Das war vielleicht ein Juni: Fußball-Übertragungen bis tief in die Nacht, nur wenige spielfreie Tage und eine deutsche Nationalmannschaft, die allen Ernstes Weltmeister geworden ist. Wer es bei Erinnerungen an die WM nicht mit Videoaufzeichnungen von Matthäus' strammen Waden und Beckenbauers strammen Krawattenknoten belassen will, kann das ganze Turnier auf seinem Computer simulieren. Von U.S. Golds Fußballsimulation gibt es eine spezielle "Winner's Edition", der ein Wandkalender beiliegt, auf dem alle Resultate des WM-Turniers fein säuberlich notiert sind.

Ihr könnt gegen einen zweiten Spieler ein Freundschafts-Match austragen oder das ganze Weltmeister-Turnier nachspielen. Die Wahl der Mannschaft beeinflußt den Schwierigkeitsgrad: In den Reihen von Fußballzwergen wie z.B. Costa Rica werdet Ihr lahmere und technisch schlechtere Spieler finden als bei Italien oder Deutschland. Vor jedem Match könnt Ihr aus den "echten" Spielerkadern sogar Eure Wunschaufstellung zusammenbasteln. Wer also z.B. glaubt, daß es eine Schande war, Mittelfeldzauberer Uwe Bein im Finale nicht spielen zu lassen, darf den bösen Teamchef korrigieren. Das Spielfeld scrollt flott in alle Richtungen. Ihr steuert den Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Durch unterschiedlich langes Drücken des Feuerknopfs dosiert man die Stärke von Pässen und Schüssen. Taucht der Gegner vor Eurem Tor auf, müßt Ihr außerdem die Steuerung des Torhüters übernehmen. Steht ein Match ab dem Achtelfinale Unentschieden, wird verlängert. Konnten sich die Mannschaften auch in der Nachspielzeit nicht zu einem Siegtreffer überwinden, entscheidet ein Elfmeterschießen über den Gewinner. *hl*



Andy Möller stößt gleich fachmännisch an (Amiga)



Spielt das Finale von Rom nach (C 64)



Meine Meinung

Dank schnellem Spielablauf und präziser Steuerung dribbelt sich Italy 1990 in die Herzen der Computer-Balltreter. Es ist spieltechnisch nicht so anspruchsvoll wie die Fußball-Simulation "Emlyn Hughes Soccer", aber recht kurzweilig und aktionsreich. Die Grafik kann sich bei den 16-Bit-Versionen sehen lassen. Auf dem C 64 sieht das Rasengebalge recht mager aus und die Spielbarkeit ist auch etwas schlechter. Geübte Tele-Sportler werden leider nicht sonderlich gefordert. Mit einem starken Team Weltmeister zu werden, ist kinderleicht. Auch wenn Ihr mit einer Flaschentruppe antretet, tut sich der Computer vor allem in der Offensive schwer. Langfristig verspricht deshalb nur der Zwei-Spieler-Modus eine gute Motivation.



Hier wird wohl jeder Weltmeister: Nehmt Euch Italien oder Deutschland als Mannschaft und Eure Spieler sind so schnell, daß Ihr meistens übers ganze Spielfeld dribbeln und unbedrängt Tore schießen könnt. Kritisch wird's nur, wenn der Computer vor Eurem Tor auftaucht, denn an die Keepersteuerung muß man sich gewöhnen. Die richtige Taktik: Ball halten und den Gegner unter Druck setzen.



Hersteller: U.S. Gold
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 40 bis 70 Mark
Genre: Sport

Amiga:	**70%**
Atari ST:	**70%**
C 64:	**61%**
MS-DOS:	**65%**

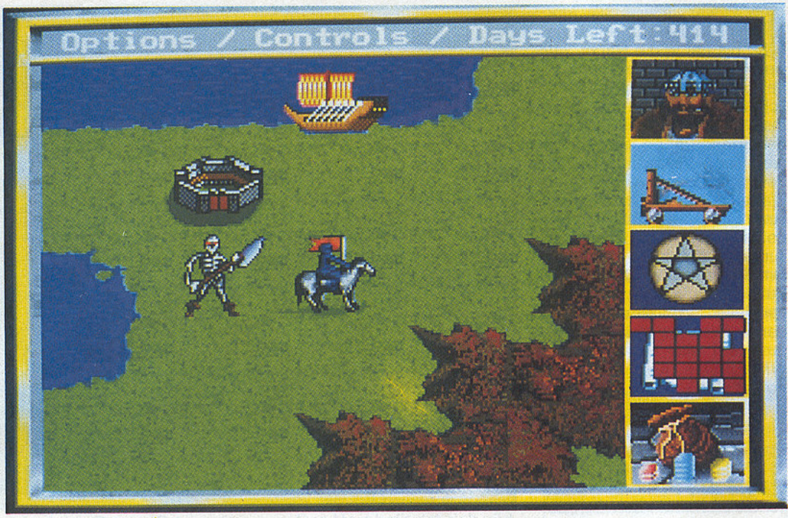
Kings Bounty

Ein strategisches Rollenspielschmankerl, Monsterscharen und Maju erwartet Euch bei Kings Bounty.



Meine Meinung

Huch — Das soll ein Rollenspiel sein? Keine Dungeons, kaum Puzzles, wenig Items und selbst die Monster mischen beim Spieler selbst mit? Nach anfänglichem Zweifel über das Gemisch aus einer Prise Rollenspiel, einem Quentchen Taktikelement und einer Messerspitze Action fesselt einen das Spiel an den Computer. Alleine das Ausprobieren und Anheuern neuer Monsterrassen hat's in sich. Zusätzlich sorgen die kleinen, unter EGA und VGA bunten und niedlich animierten Grafiken für Abwechslung. Dank taktisch angehauchtem Kampfsystem und der Tatsache, daß quasi auf Punkte gespielt wird, läßt die Motivation jedenfalls kaum nach. Mir hat es gefallen.



Ritter in Nöten: Eine Monstergruppe greift gleich an (MS-DOS/VGA)

Irgendwo in einem fernen Fantasy-Land steckt der Landesherrscher in argen Nöten. Der brutale Oberschurke Arech Dragonbreath hat dem König Maximus das Zepter der Ordnung gestohlen.

Logisch, daß Ihr Euch auf die Heldensöckchen macht, um das teure Stück wiederzubeschaffen. In dem Gemisch aus Strategie und Rollenspiel "Kings Bounty" steuert Ihr wahlweise einen starken Krieger, einen ungewaschenen Barbaren, eine fesche Zauberbraut oder einen religiösen Rittersmann. Jeder der Charaktere hat sein Vor- und Nachteile: Der Barbar kann gut Befehle erteilen, ist aber zu dumm, um sich ein paar Zauberformeln zu merken. Die Magierin kann tolle Zaubersprüche, hat's aber mit der Befehlsgewalt nicht so leicht.

Eure Spielfigur steuert Ihr über eine große Landkarte, die aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Auch der taktische Kampfbildschirm, für heiße Gefechte mit Monstern, ist à la AD&D von oben zu sehen. Hier kämpft Euer Charakter allerdings nicht selbst: Das blutige Gemetzel überläßt er seinen Truppen. Insgesamt dürft Ihr fünf verschiedene Monstergruppen (aus 25 Rassen) als Armee rekrutieren. Wie stark die Monster und wie zahlreich sie sind, hängt von Eurer Erfahrungsstufe ab. Um das Zepter zu finden, müßt Ihr quasi ein Puzzle zusammensetzen. Hinter 17 kleinen Bildchen verbirgt sich der Lageplan des Zepters. Durch das Erledigen von Aufträgen und Finden spezieller Gegenstände werden die Bildchen weg,- und ein Kartenteil eingeblendet. Nach einer bestimmten Anzahl geschaffter Aufträge werdet Ihr vom König befördert. Dies kommt Euch natürlich zu Gute. Sobald Ihr König seid, erhaltet ihr ein höheres Gehalt und dürft mehr (und kräftigere) Truppen anheuern.

Kings Bounty benötigt einen PC mit mindestens 384 KByte RAM und eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. *mh*



Anfänger sollten sich am besten die 900-Tagefrist aussuchen. Alles was unter 600 Tagen liegt, ist zuerst ganz schön knifflig. Der beste Charakter ist wohl der Paladin. Zum einen kann er recht gut zaubern, zum anderen gehorchen ihm sehr viele Truppen. Damit die Spielfigur Zaubersprüche klopfen kann, müßt Ihr nördlich des Königsschlosses den Erzmagier besuchen.



Monster prügeln Monster platt (MS-DOS/VGA)



Hersteller: New World Computing
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel
Außerdem geplant für: Amiga, C 64

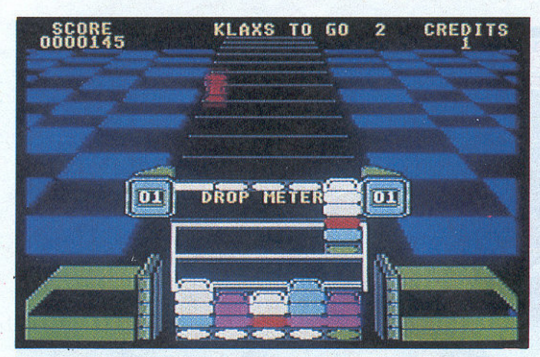
MS-DOS: 72%



Klax

Macht Euch auf durchwachte Nächte gefaßt: Der Thronfolger des genialen Tüftelspiels "Tetris" ist endlich gefunden.

Die Hitschmiede von Atari Games im sonnigen Californien schickt mit "Klax" ihren Kandidaten um die Gunst der Grübel-Fans ins Rennen. Das Spielprinzip ist wie bei "Tetris" recht einfach und sehr schnell zu kapieren. Ihr bewegt eine Art Schaufel, die am unteren Ende eines Fließbandes postiert ist. Das Fließband ist vertikal in fünf Bahnen eingeteilt, an deren Ende sich jeweils ein Stapelfeld befindet. Am oberen Ende tauchen nun vereinzelt Blöcke auf, die Eurer Schaufel entgegen "geklackt" kommen. Diese müßt Ihr mit der Schaufel aufnehmen und auf eines der Stapelfelder ablegen. Dabei sollte man tunlichst auf die Farbe der Blöcke achten (acht verschiedene sind im Angebot), denn Euer Ziel ist es, mindestens drei gleichfarbige Blöcke horizontal, vertikal oder diagonal anzuordnen. Habt Ihr das geschafft, verschwinden eben diese Blöcke und machen Platz für neue Kunstwerke. Sollte ein Klötzchen gerade nicht in Euer Stapelkonzept passen, könnt Ihr es auf der Schaufel lassen, denn sie kann bis zu fünf Blöcke gleichzeitig transportieren. Auf Wunsch dürft Ihr die Blöcke auf der Schaufel wieder auf das Fließband zurückschubsen. Das sorgt allerdings nur kurz für Entspannung. Läßt man ein paar auf den Boden fallen, ist das Spiel leider zu Ende.



Noch zwei Klaxe und der Level ist geschafft (C 64)

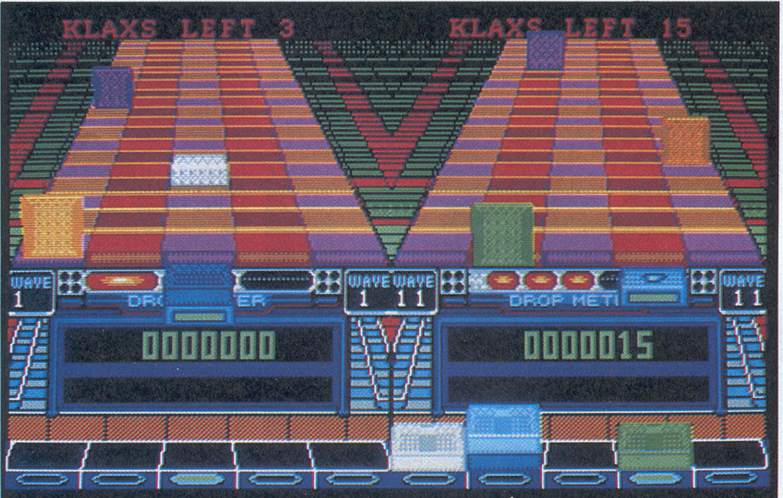
Klax ist in Levels eingeteilt. Um einen zu schaffen, müßt Ihr ein bestimmtes Ziel erreichen, das Euch zu Beginn des Levels verraten wird (z.B. "Baue fünf Klaxe", "Schaffe drei Diagonalen" oder "Überlebe 40 Blöcke"). Zu Spielbeginn und nach jeweils fünf Levels darf man wählen, ob man ein paar Levels überspringen will. Insgesamt gibt's 100 Levels. *mg*

POWER TIPS Nur für die Amiga-Version: Drückt während des Spiels die Taste "3" (nicht auf dem Zahlenblock) und schon ist man, nachdem der Bonus abgerechnet wurde, im nächsten Level. Wem diese Prozedur immer noch zu langsam ist, der sollte einfach die Taste "4" drücken. So gelangt Ihr direkt in den letzten, den 100sten Level. Wenn Ihr jetzt noch einmal die Taste "3" drückt, dann habt Ihr Klax endgültig gelöst. *mg*



Meine Meinung

Die Spielidee von Klax ist schlichtweg genial. Was zu Beginn entfernt an "Vier in einer Reihe" erinnert, entpuppt sich schon nach kurzem Anspielen als Tüftelknüller: ob Diagonal- oder Horizontal-Klax, ein Dreier- oder Vierer-Klax — jeder spielt so, wie er's am besten kann. Außerdem gibt's einen prima Zweispielermodus, offizielle und geheime Warps und in jedem Level eine neue Aufgabenstellung, die so schnell nicht den Hauch von Langeweile aufkommen läßt. Nach "Tetris" ist Klax die bislang beste Geschicklichkeitsgrübelei. Alle Versionen sind prima gelungen.



Wer klaxt besser? Der Zweispielermodus klärt diese Frage im Handumdrehen (ST)

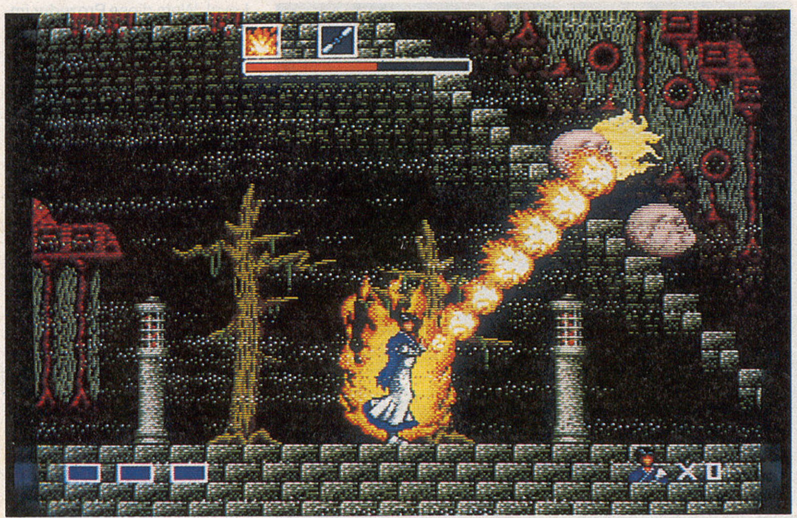


Hersteller: Tengen
Distributor: Bomico (Computerversionen), Import (PC-Engine)
Zirka-Preis: 50 bis 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit
Außerdem geplant für Mega Drive

Amiga:	89%
Atari ST:	89%
C 64:	87%
MS-DOS:	89%
PC-Engine:	90%

Kujaki-Oh 2 / Mystic Defender

Eine riesige Feuerfackel ist das Markenzeichen des forschen Abenteurers, der in acht Levels aufs Härteste gefordert wird.



Gegen diese grandiose Feuerfackel haben selbst die widerlichen Kullerköpfe keine Chance (Mega Drive)

Die Monster, die dem Helden in diesem Action-Spektakel begegnen, können sich getrost mit dem Prädikat "besonders eklig" schmücken. In acht Levels trifft man auf die unterschiedlichsten Kreaturen, die allesamt ziemlich widerwärtig aussehen. "Ruhmreicher Höhepunkt" sind die schleimigen rosaroten Klumpen, die sich binnen weniger Augenblicke zu grimmigen Köpfen formen und zielstrebig loskullern.

Der Grund, warum der wackere Held diese Tortur auf sich nimmt, liegt — wie sollte es anders sein — tief in seinem Herzen begraben. Die Allerliebste wurde von dem Herrscher über das Monster-Arsenal gekidnappt. Zu Beginn muß sich der wackere Streiter mit relativ harmlosen Schüssen zur Wehr setzen. Je länger man den Feuerknopf gedrückt hält, desto mächtiger der Energiestoß ("R-Type" läßt grüßen). Doch selbst damit hat man in höheren Levels, zumindest gegen die Endgegner, nicht den Hauch einer Chance. Glücklicherweise finden sich im Lauf des Spiels Extras, die das Repertoire an magischen Waffen vergrößern. Besonders hilfreich ist die riesige Feuerfackel, die man in alle Richtungen schwenken kann. Auch die tödlichen Kugeln, die im Bedarfsfall sekundenlang über den Bildschirm flitzen, bringen die Feinde mächtig in Bedrängnis. Während des Spiels kann man jederzeit zwischen den Extras umschalten — vorausgesetzt, sie wurden vorher aufgesammelt. Friedfertige Naturen können natürlich versuchen, sich mit gezielten Sprüngen dem Zugriff der Gegner zu entziehen. Ob das immer gelingt, ist allerdings ziemlich fraglich.

Keiner der acht Levels gleicht dem anderen. In der ersten Spielstufe wird hauptsächlich horizontal gescrollt, später muß sich der Held in düsteren Labyrinthen zurechtfinden. Natürlich wechseln Grafik und Monster entsprechend ab. *mg*



Meine Meinung

Wer tagsüber "Kujaki-Oh 2" (für alle Nicht-Japaner "Mystic Defender") gespielt hat, der wird zunächst unters Bett schauen, bevor er schließlich beruhigt einschläft. So ekelhaft die Monster sind, so trickreich ist das Spiel ausgetüftelt. Jeder Gegner ist mit einer bestimmten Taktik ohne Energieverlust zu besiegen — vorausgesetzt, man hat die entsprechende Extrawaffe zur Hand. Da auch für genügend Abwechslung gesorgt ist (acht sehr unterschiedliche Levels), garantiert dieses Modul für wochenlangen Spielspaß. Die schaurig-schöne Grafik und die atmosphärische Musik sorgen zusätzlich für ein prickelndes Ambiente.



Gleich wird der Superschuß aktiviert (Mega Drive)



Der Einsatz der richtigen Extrawaffen ist hier von entscheidender Bedeutung. Besonders bei den Endgegnern ist es wichtig, die passende Waffe zu wählen. Im zweiten Level empfiehlt sich die Feuerfackel, mit der man auch Gegner, die über einem oder unter einem die Attacke vorbereiten, erledigen kann. Außerdem solltet Ihr Euch immer Schritt für Schritt voranarbeiten. Wer zu schnell vorwärts schreitet, der hat es mit zu vielen Gegnern zu tun. Immer erst einen Feind "ins Bild holen" und ihn erledigen — danach ein paar Pixel weitergehen, bis der nächste kommt. *mg*



Hersteller: Sega
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 79%

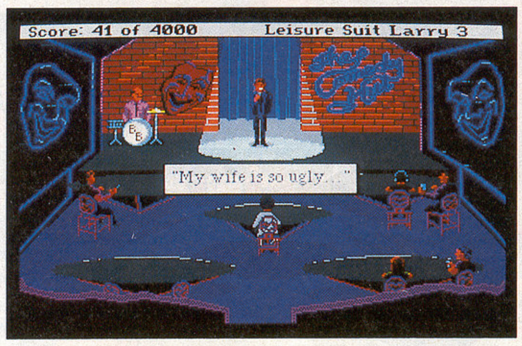
Leisure Suit Larry 3

Die Frau an seiner Seite: Erzchauvi Larry Laffer holt aus zum dritten Streich und erhält dabei weibliche Unterstützung

Diesmal kommt es gleich knüppeldick: Larrys Liebste, die ozeanische Schönheit Kalalau, entdeckt ob des tristen Ehealltags die Freuden der gleichgeschlechtlichen Liebe und reicht prompt die Scheidung ein. Um das Maß vollzumachen, fliegt Larry aus seinem lukrativen Job und steht mal wieder völlig mittellos und ohne liebendes Wesen an seiner Seite vor den Scherben seiner Existenz. Aber Larry wäre nicht Larry, wenn er sich von solcherart privater Miseren in die Midlife-crisis treiben lassen würde. Ganz im Gegenteil: erst, wenn die Situation völlig ausweglos ist, läuft unser Kumpel zur Höchstform auf. Endlich kann er wieder zur Jagd auf die holde Weiblichkeit blasen.

Leider wird Larrys Aufreißtour jäh unterbrochen. Der Gute wird nämlich von einem wilden Eingeborenenstamm gekidnappt und bliebe warscheinlich auf ewig im Dschungel verschollen, wäre da nicht ein liebendes Herz, das einsam für ihn schlägt. Die Nachtclubsängerin Patti hat Larrys innere Werte erkannt und setzt, mit weiblicher Ausdauer, Himmel und Hölle in Bewegung, bis sie ihren Larry wieder an die wohlgeformte Brust drücken kann.

Wie es sich für ein richtiges Sierra-Adventure gehört, steuern wir Larry und Patti via Tastatur, Maus oder Joystick durch die Landschaft. Besondere Befehle werden in einfachen englischen Sätzen mit der Tastatur eingegeben. Damit minderjährige Spieler keinen seelischen Schaden angesichts des losen Treibens von Larry nehmen, wird vor Spielbeginn durch ein kleines Quizspiel das Alter des Abenteurers ermittelt. Je nach Antworten wird dann der "Filth Level" des Spiels festgelegt. Habt Ihr die Eurer Altersstufe entsprechenden Fragen richtig beantwortet, bietet Euch das Programm entweder eine jugendfreie Version oder die volle Digi-Busen-Pracht. *vw*



Die Witze im Nachtclub werden auch immer öder (Amiga)



Meine Meinung

Ich kann mir nicht helfen, Leisure Suit Larry, der Held aller PCs und Büroetagen, ist und bleibt einer meiner Favoriten. Spielprinzip und Ideen haben zwar im dritten Teil etwas Patina angesetzt, die eingefleischte Fangemeinde kommt trotzdem nicht an diesem Programm vorbei. Zumal Larry nun auch nicht mehr allein auf Brautschau gehen muß. Im Zuge der Gleichberechtigung kommt nun auch das "schwache Geschlecht" zum Einsatz und zeigt uns, was eine Harke ist. Eine Schwachstelle sei aber trotz aller Larry-Nostalgie nicht verschwiegen: Bei den Rätseln hätte sich Al Lowe etwas mehr Mühe geben können. Die sind teilweise recht abwegig und unlogisch. Echte Fans lassen sich davon aber nicht abschrecken; Larry gibt ja schließlich auch nicht auf.

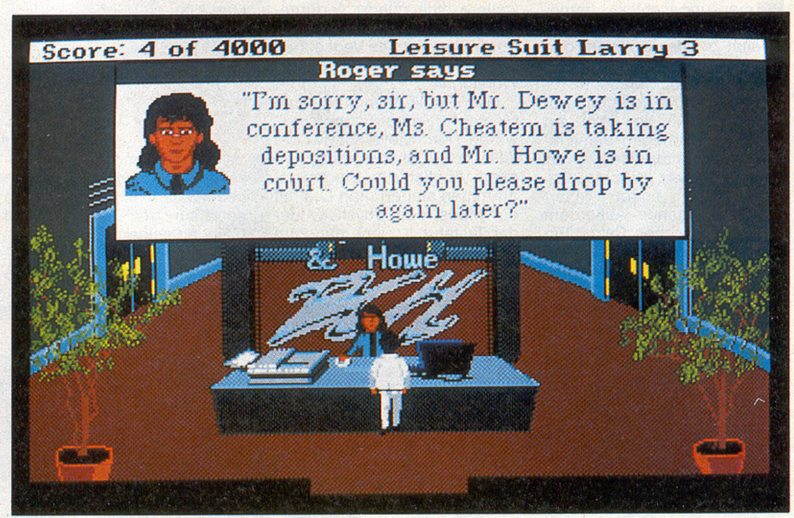


Damit Larry gleich richtig auf Touren kommt, solltet Ihr erst einmal das "Granadilla"-Holzstück mitnehmen und dann in den Briefkasten vor Eurem Haus schauen. Dort findet Ihr die neue Kreditkarte. Wenn Ihr Euch mit der blonden Dame am Strand etwas näher unterhaltet, schenkt sie Euch u.a. ein stumpfes Messer, das Ihr am Geländer des Kasinos wieder schärfen könnt. Außerdem solltet Ihr unbedingt etwas gegen Euren Wohlstandsbauch tun. Merke: Ein gutes Deospray wirkt manchmal Wunder.



Hersteller: Sierra
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 135 Mark
Genre: Adventure

Amiga:	**72%**
MS-DOS:	**72%**



Überall dasselbe: Larry steht mal wieder vor verschlossenen Türen (MS-DOS)

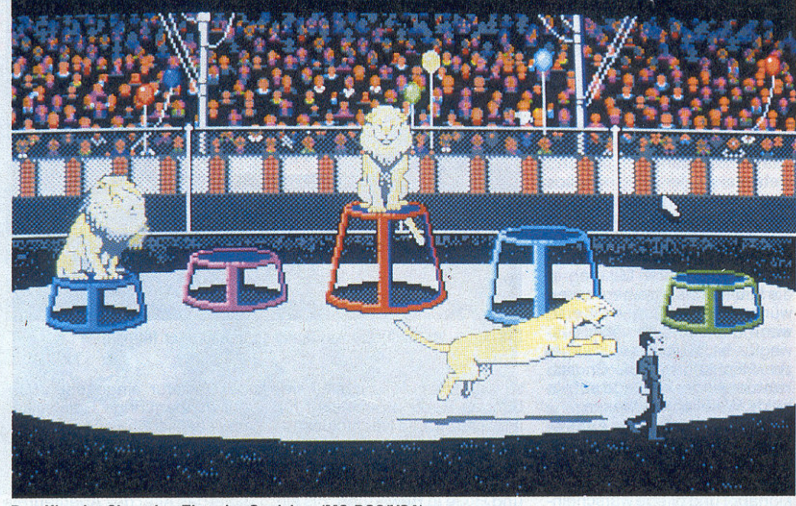
Search for the King

Jeder will ihn gesehen haben: Den Einzigen, den Unbeschreiblichen, den King des Entertainments. Les Manley macht sich auf die Suche.



Meine Meinung

Das ist schon dreist: Der gute Les ist recht deutlich bei "Leisure Suit Larry" abgekupfert. Auch das Adventure-System sieht aus, als käme es aus der Sierra-Schmiede; sogar der Parser weist ähnliche Schwachstellen auf. Sieht man über den offensichtlichen Klau hinweg, kommt man mit fortgeschrittenem Spielen auf seine Kosten. Steve Cartwright, der sich noch nie an ein Grafik-Adventure gewagt hat, gibt hier seinen recht spritzigen Einstand. Zu größeren Lobeshymnen langt's leider nicht, denn auch die Rätsel sind meiner Meinung nach teilweise nicht ganz logisch. Ein Schuß mehr Eigenständigkeit hätte Les gut getan. Vielleicht bei seinem zweiten Abenteuer?



Den King im Sinn, den Tiger im Genick... (MS-DOS/VGA)

Les Manley ist ein Tolpatsch, ein Verlierer; immer ungeschickt, immer belächelt, immer erfolglos. Les arbeitet bei der drittklassigen Fernsehstation "WILL" als Videotechniker und Mädchen für alles — ein öder Job ohne Abwechslung. Als der Chef von WILL als Werbegag demjenigen eine Million Dollar verspricht, der den "King des Entertainments" findet, wittert Les seine Chance. Außerdem will er der feschen Sekretärin zeigen, daß er's auch drauf hat — immerhin schmachtet er sie schon drei lange Jahre an. Also verschwindet er in der Mittagspause, um den King zu finden. Sein Weg führt ihn zuerst in den lokalen Zirkus, wo er seine ersten Abenteuer besteht — Löwennummer inklusive. Eine weitere, nicht minder verführerisch glitzernde Station seines Abenteuers ist Las Vegas: heiße Spiele, heiße Damen, heiße Würstchen...

Das Grafik-Adventure "Les Manley in: Search for the King" wurde von Steve Cartwright ("Hacker", "Aliens") programmiert. Ähnlich den Sierra-Programmen steuert man Les mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur. Kommt man zum Bildrand, wird nachgeladen. Um eine Aktion auszulösen, tippt man englische Befehle, die Les prompt ausführt. Im Spiel gibt es annähernd 100 Räume, in denen Les sich herumtreibt. Das Programm unterstützt VGA-, EGA-, CGA- und Hercules-Grafikkarten. Um Les zum King zu bringen, braucht man 640 KByte RAM. *al*



— Der Schlüssel im Büro des Chefs wäre zu verlokkend. Leider ist der ist da immer diese tückische Falltüre, die einem den Lebensatem nimmt. So traurig es auch ist: Der Schlüssel bleibt an seinem Platz.

— Löwen sind wahre Gourmets. Wenn Les sein Lunchpaket dabei hat, sollte er den Deckel aufschrauben und der Bestie todesmutig das Glas Marmelade in den Rachen werfen — danach ist sie so zahm wie ein vollgemampftes Hauskätzchen. *al*



STECKBRIEF

Hersteller: Accolade
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Adventure

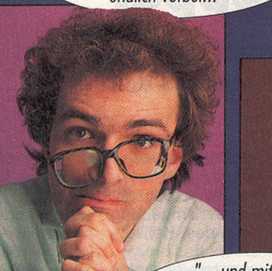
MS-DOS: 66%







Böse, böser, Boß: Der Dicke führt nichts Gutes im Schilde (MS-DOS/VGA)









POWER PLAY

"Ganz klar: Wer in der Szene der Computer- und Videospiele mitreden will, der wird von POWER PLAY begeistert sein!"

KURZABO

3 AUSGABEN FÜR 16,50!

inklusive Star-Killer Super-Puzzle.

Mit dem Kurzabo von POWER PLAY seid ihr ganz klar im Vorteil:

★ Ihr nutzt 15% Preisvorteil ★ die Lieferung ist kostenlos ★ ihr bekommt POWER PLAY jeden Monat früher als der Kiosk, direkt ins Haus ★ und das Star-Killer-Super-Puzzle gibt es zum Kurzabo dazu!

★ Also Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an: Markt&Technik Verlag AG, Power Play Leserservice, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

POWER PLAY **KURZABO**

3 AUSGABEN FÜR 16,50 inklusive Star-Killer Super-Puzzle!

Ja, ich möchte POWER PLAY über drei Ausgaben inklusive Star-Killer-Puzzle kennenlernen. Ich zahle für drei Ausgaben POWER PLAY 16,50DM nach Erhalt der Rechnung. Will ich POWER PLAY danach nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag acht Tage nach Erhalt des dritten Probeheftes mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY zum günstigen Jahrespreis von 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto) regelmäßig per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch zu den dann gültigen Bedingungen - ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Das Star-Killer-Puzzle gehört in jedem Fall mir - auch wenn ich POWER PLAY nicht weiterbeziehen möchte.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str.2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten) 02/ AC S7 0A

LHX Attack Chopper

Wo Rotoren knatternd kreisen, da ist der LHX nicht weit — vier schnittige Hubschrauber stehen zum Abschmieren bereit.

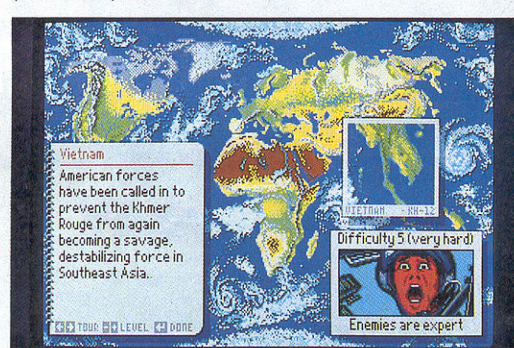
Brent Iverson, der Programmierer der DPaint-II-Versionen für IBM- und Apple-IIGS-Computer, begnügte sich für seinen Spieleeinstand nicht nur mit einem simplen Helikopter: Gleich vier mußten es sein. Und so darf der Spieler bei der Hubschraubersimulation "LHX Attack Chopper" zwischen vier schnittigen Modellen wählen. Neben dem bekannten AH-64 A Apache, dem guten alten UH-60 A Black Hawk, dem (noch hochgeheimen) LHX-Helikopter gibt's das Zwitterding zwischen Hubschrauber und Flugzeug, der Osprey. Bevor Ihr Euch in einem imposanten Zoom in die Landkarte auf den Pilotensessel begebt, sucht Ihr Euren Einsatzort, Auftrag und einen von fünf Schwierigkeitsgraden aus.

Drei verschiedene, ziemlich kriegerische Szenarien stehen zur Auswahl: Der subtropische Dschungel Südostasiens, die trockenen Wüsten Nordafrikas und das kühle Klima Westdeutschlands. Für jedes Gebiet gibt es rund 15 verschiedene Auftragsarten, deren Ziele jedesmal an anderer Stelle liegen. Nicht jeder Hubschrauber ist für jeden Job gleich gut geeignet, man sollte also weise wählen.

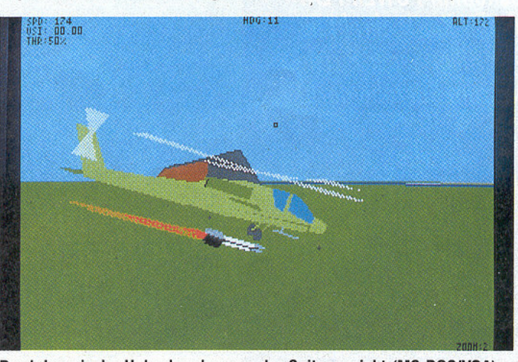
Ist man endlich in Cockpit, sieht man die Umgebung durchs Cockpit des Helikopters in 3D-Grafik. Geflogen wird mit Maus, Joystick oder Tastatur. Zusätzlich könnt Ihr zwischen einer ganzen Reihe alternativer Blickwinkel wählen. Neben den zahlreichen Perspektiven gibt es haufenweise grafische Details, die aus Geschwindigkeitsgründen, je nach Computertyp, ein- oder ausgeschaltet werden können. Nach dem Einsatz erhaltet Ihr Punkte und eventuell eine Beförderung und einen Orden.

LHX Attack Chopper unterstützt alle gängigen Grafikkarten und benötigt mindestens 640 KByte RAM. Zwar läuft das Programm auch auf Computern mit 512 KByte, hier werden aber einige Grafikdetails weggeblendet. Für vollen Flugspaß kommt man um eine EGA- oder VGA-Grafikkarte nicht herum, eine Adlib-Karte ist hier nicht unbedingt notwendig. *al*

Das waren mal ein paar Öltanks, jetzt sind's nur noch Trümmer (MS-DOS/VGA)



Oops: Die Kanone haben wir glatt übersehen... (MS-DOS/VGA)



Der kriegerische Hubschrauber aus der Seitenansicht (MS-DOS/VGA)



Meine Meinung

Keine Frage: LHX ist ein Hammer. Spätestens, wenn man die erste Mission erfolgreich geflogen ist, kommt man nicht mehr davon los. Das Spiel ist seit über sechs Monaten auf meiner Festplatte installiert und oft in Gebrauch — schon allein eine Runde Sightseeing lohnt sich. Die Missionen sind fein ausgeklügelt, auch wenn dem überkritischen Spieler die Zeitkompression noch etwas feiner getimt gehört hätte. Lobenswert: Der Programmierer hat viel Wert darauf gelegt, daß LHX auf jedem PC gut spielbar ist — sogar auf einem XT mit CGA-Grafik und 8 MHz bekommt man seinen Geschwindigkeitsrausch. Alles in allem: Wer ein Freund von Flugsimulationen ist, sollte LHX kaufen.



— Nach dem Starten stellt man die Maschine auf halbe Kraft: Der Helikopter pendelt sich auf eine Höhe ein. Wenigstens ist man diese Sorge los.

— Für den Luftkampf ist der LHX, für Bodenziele der Apache geeignet. Bei Rettungsmissionen sollte man die Osprey dem UH-60 vorziehen.

— In höheren Levels auf keine unnötigen Gefechte mehr einlassen, sonst geht die Munition zur Neige.

— Helikopter lassen sich auch mit Hellfires oder dem MG zu Fall bringen.

— In höheren Levels sorgfältig planen und den Geschützstellungen ausweichen.



Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 86%



Loopz

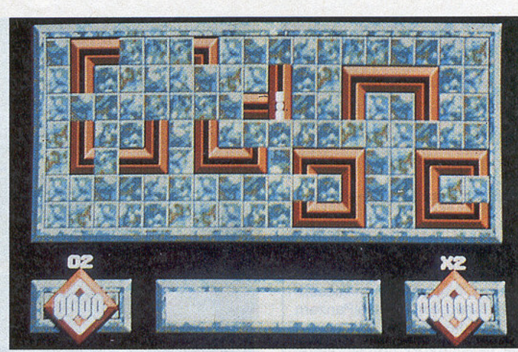
Die Quadratur des Kreises: Wer die meisten Rechtecke plazieren kann, wird Baumeister aller Grübelklassen.

Seit "Tetris" ist die Spielewelt in Bewegung. Eine kaum noch überschaubare Flut von mehr oder weniger guten Denk- und Geschicklichkeitsspielen sorgt für frischen Wind in der Software-Branche. "Loopz" von Audiogenic gehört zweifellos zu den gelungenen Vertretern dieses Genres.

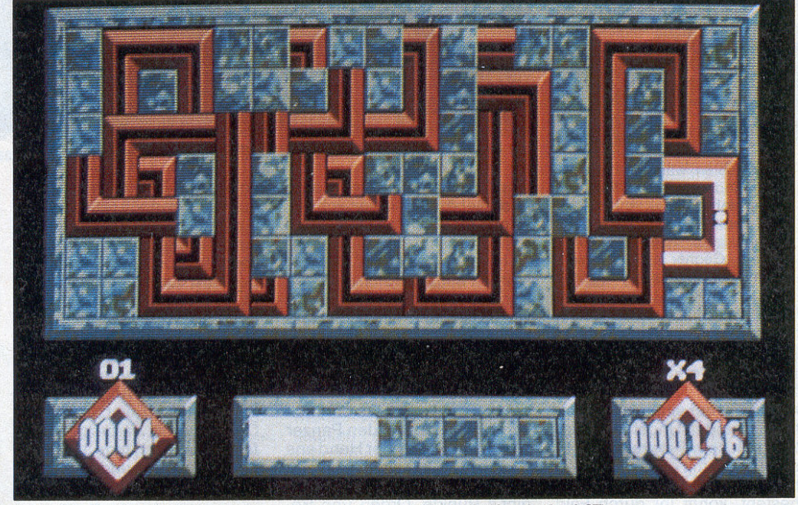
Eure Aufgabe ist auf den ersten Blick denkbar einfach: Auf der Spielfläche erscheinen nacheinander unterschiedliche Bauelemente, aus denen Ihr ein Rechteck zusammensetzen müßt. Mit Joystick, Maus oder Tastatur bewegt und dreht Ihr die Klötze auf der Spielfläche. Habt Ihr ein Rechteck geschafft, verschwindet es von der Spielfläche, und Euer Punktekonto verzeichnet einen Zugewinn. Je größer und komplexer Ihr Eure Rechtecke baut, desto mehr Punkte könnt Ihr Euch zuschreiben. Leider ist da noch ein Haken an der Sache. Ihr habt nicht unbegrenzt Zeit zur Verfügung, um Euch über die richtige Position Eures Klötzchens klar zu werden. Zögert Ihr zu lange, dann ist ein Leben futsch. Nach drei Versuchen ist das Spiel beendet.

Wie Ihr Euch sicher denken könnt, verkürzt sich Eure Grübelzeit in höheren Levels. Insgesamt müssen neun Schwierigkeitsstufen gemeistert werden. Um Euch das Leben nicht allzu schwer zu machen, erscheint ab und zu ein sog. "Gopher". Mit diesem Bonusstein läßt sich ein unvollendetes Rechteck vom Bildschirm entfernen. Sollte es Euch tatsächlich gelingen, alle 126 Felder der Spielfläche mit einem einzigen Rechteck zu verbinden, warten ein Superbonus und drei Zusatzleben auf Euch. Erreicht Ihr während des Spiels eine bestimmte Punktzahl, dürft Ihr in einem Bonusspiel ordentlich abräumen. Allerdings verschwinden hier fertige Rechtecke nicht vom Bildschirm. Ihr könnt so lange weiterbauen, bis die Spielfläche voll ist. Natürlich könnt Ihr "Loopz" auch zu zweit spielen.

vw



Im Ansatz sehr vielversprechend: Der Architekt bei der Arbeit (Atari ST)



So sollte man es besser nicht machen: viele Steine, aber kein Rechteck (Atari ST)

Meine Meinung

Wieder so ein Gehirnzwirbler, der es in sich hat. Was im ersten Level noch leicht zu meistern ist, entwickelt sich in höheren Stufen, unter zunehmendem Zeitdruck, zu einer echten Herausforderung. Wer im Geometrieunterricht geschlafen hat, wird das spätestens dann bitter bereuen. "Loopz" ist ein ähnlicher Suchtspielkandidat wie "Tetris". Hat man erst einmal die durchdachte und unkomplizierte Steuerung im Griff, ist man nicht mehr so schnell von diesem sehr originellen Spiel wegzulocken. Besonders gelungen ist der Zwei-Spieler-Modus. Ihr müßt immer abwechselnd ein Klötzchen setzen. Derjenige, der das Rechteck vollendet, streicht die Punkte ein. Blitzschnelle taktische Voraussicht ist hier gefragt, wenn man den Gegner über den Tisch ziehen will.

POWER TIPS

Ein paar große Rechtecke zählen mehr als viele kleine. Je verschachtelter Eure Figuren sind, desto mehr Punkte könnt Ihr einfahren. Am Anfang jedes Spiels sind die Bauelemente relativ simpel, das sollte man nutzen, um ein möglichst großes Rechteck zu bauen. Gerade Klötzchen sind entweder ein oder drei Felder lang. Ihr solltet also Lücken von zwei Feldern vermeiden, da Ihr diese später nur schwer schließen könnt.



Hersteller: Audiogenic
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Denkspiel
In Vorbereitung: MS-DOS, Amiga

Atari ST: 75%



M1 Tank Platoon

Mit vier stählernen Ungetümen rumpelt Ihr über ein digitales Schlachtfeld und durch Pixelwiesen auf der Suche nach dem Feind.



Meine Meinung

Moral hin oder her: "M1 Tank Platoon" ist sicher nichts für die zartesten Gemüter, aber es bringt einfach einen Riesenspaß, mit seinen fetten Panzern über die digitale Wiese zu brummen. Spielerisch und technisch präsentiert sich M1 von seiner Schokoladenseite.

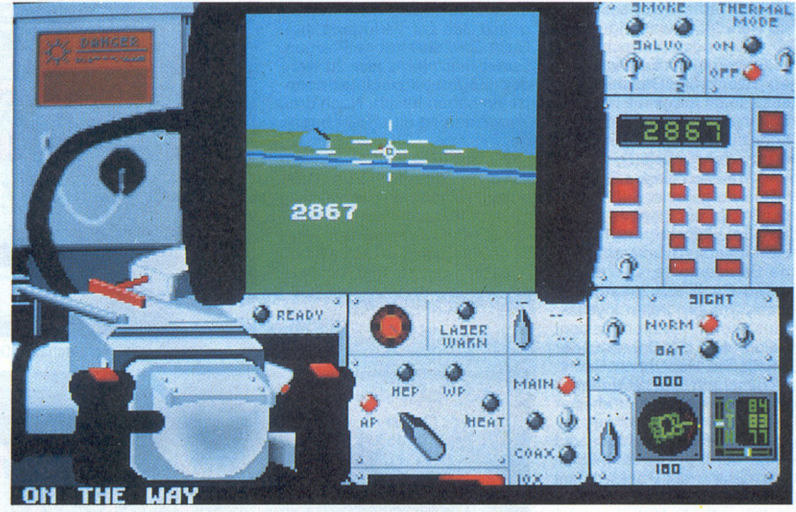
Mit einem AT und unter EGA oder VGA ist die detaillierte 3D-Grafik bunt und zügig. Vor allem aber kann M1 spielerisch überzeugen. Sowohl der Taktiker als auch eher actionorientierte Spieler kommen voll auf ihre Kosten. Die Strategen werden mehr mit der Übersichtskarte spielen, während die Actionfreunde Ihren Panzer selbst fahren. Feine Missionen, deren Schwierigkeitsgrad kontinuierlich steigt, hammerharte Gegner und ein schmuckes Kampfgebiet sorgen für die nötige Langzeitmotivation.

Der M1 ist der schwere Liebling der amerikanischen Panzertruppen. Aber nicht nur einen dieser kettenrasselnden Ungetüme dürft Ihr in diesem Programm steuern. Gleich mit einem kompletten Zug, der aus vier Panzern besteht, könnt Ihr durch Feld und Wiesen pflügen. Bevor Ihr startet, darf der zukünftigen Panzertruppe ein Name verpaßt werden, der später mit Daten über Erfolge und Verluste abgespeichert wird. Zusätzlich könnt Ihr Euch einen von fünf Schwierigkeitsgraden aussuchen, und ob Ihr lieber eine einzelne Mission oder einen kompletten Kleinkrieg durchspielen wollt.

Im Einsatz gibt es mehrere Möglichkeiten, seinen Kampfverband zu steuern. Strategen können kleine Icons auf einer Landkarte verschieben und von dieser Übersicht alle Befehle erteilen. Auf dieser Karte sind Straßen, Flüsse, Berge und Gebäude eingezeichnet, so daß Ihr Eure Panzer taktisch richtig postieren könnt. Wer sich lieber selbst ins Gefecht stürzen will, kann sich jederzeit per Knopfdruck an eine von vier Positionen eines Panzers begeben. Hier dürft Ihr selber fahren, aus der Turmluke die 3D-Gegend betrachten oder per Kanone auf die Feinde feuern. Ebenfalls auf Tastendruck könnt Ihr Euch in jeden Panzer versetzen, um selber Hand ans Geschehen zu legen.

Ist ein Auftrag beendet, gibt's Punkte, Orden und Beförderungen, die Ihr auf die Besatzungen der Panzer verteilen könnt, um deren Eigenschaften zu verbessern.

Für M1-Tank Platoon benötigt Ihr einen PC mit mindestens 512 KByte RAM, eine CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. *mh*



Ein feindlicher Panzer im Visier der Bordkanone (MS-DOS/VGA)

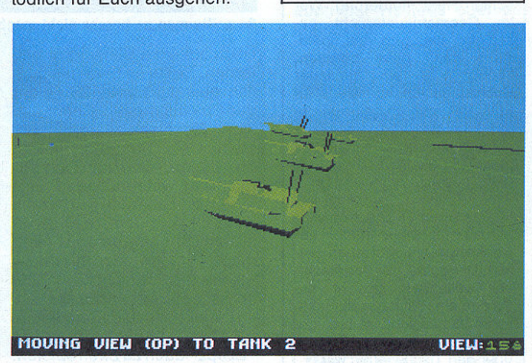


Zum Eingewöhnen solltet Ihr erst mal die Zielmissionen durchspielen. Wer sich danach an Bord eines Panzers wie zu Hause fühlt, sollte sich für den abwechslungsreichen Kleinkrieg entscheiden. Bei leichten Gegnern ist dies noch recht simpel: Greifen die Feinde Eure Stellung (meistens ein Hügel) an, könnt Ihr dort ruhig stehenbleiben und das Kommando "Fire at Will" geben. Nach kurzem Feuergefecht ist der Sieg Euer. Müßt Ihr eine gegnerische Stellung angreifen, hat es sich bewährt, mit einem einzelnen Panzer vor dem Angriff eine Erkundungsfahrt vorzunehmen. Denn zu oft verbergen sich feindliche Verbände hinter einem Hügel — und das kann tödlich für Euch ausgehen.



Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation
Außerdem geplant für Amiga, Atari ST

MS-DOS: 83%

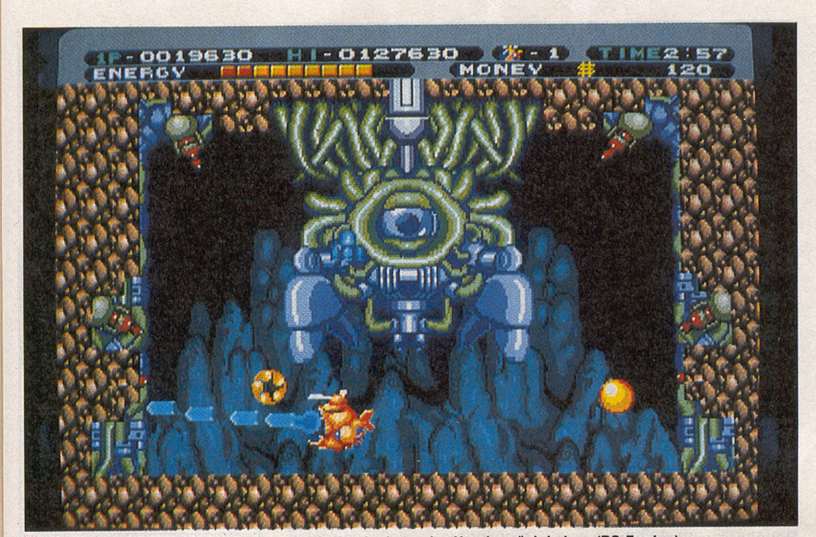


Alle Panzer sind noch da: Der ganze Zug rattert los. (MS-DOS/VGA)



Mr. Heli

Ein kleiner, roter Helikopter macht Furore: Das bewaffnete Fliewatüt hat sich in die Herzen der Action-Freaks geschossen.



Beim Obermotz vom ersten Level solltet Ihr Lenkraketen im Handgepäck haben (PC-Engine)



Meine Meinung

Mr. Heli für zu Hause teilt die Action-Freaks leider in eine Drei-Klassen-Gesellschaft. Die Amiga- und ST-Besitzer können auf "ihren" Heli getrost verzichten. Dort macht er eine ziemlich miese Figur. Auf dem C 64 ist Mr. Heli ein zwar abgespecktes, aber ordentlich spielbares Action-Spektakel. Die mit Abstand beste Umsetzung ist für die PC-Engine erhältlich. Sie gleicht dem Arcade-Vorbild wie ein Ei dem anderen. Die Grafik ist wunderschön und sämtliche Levels sowie alle versteckten Extras sind vorhanden. Jede Spieltaktik, die auf dem Automaten Erfolg verspricht, ist auch bei der Modul-Version anwendbar. Mr. Heli ist zweifellos eines der originellsten, witzigsten und abwechslungsreichsten Action-Spektakel des letzten Jahres.

Der japanische Spielautomaten-Hersteller Irem sorgt schon über fünf Jahre für größtenteils originelle Arcade-Hits. Von "Moon Patrol" anno '84 über das Kultspiel "R-Type" im Jahre '88 bis "Mr. Heli" heutzutage reißt die Kette der Erfolge nicht ab. Mr. Heli wurde für die PC-Engine von Irem höchstpersönlich umgesetzt, für die Computerversionen war Firebird zuständig.

Hauptakteur in diesem Ballerspiel ist ein putziger, kleiner, roter Hubschrauber, der auf den Namen Mr. Heli hört. Auf der PC-Engine hat er sechs große Levels vor sich; die Computer-Piloten müssen sich mit vier (Amiga und ST) bzw. drei (C 64) Spielstufen begnügen. Die Levels sind jeweils in zwei Abschnitte unterteilt, von denen jeder seinen privaten Obermotz hat. Die Levels scrollen je nach Bedarf horizontal oder vertikal, mal schnell und mal langsam. Zu Beginn verteidigt sich Klein-Heli mit einem Schuß nach vorne und einer Rakete nach oben. Wenn er nicht schwebt, sondern auf dem Boden steht, wirft er statt Raketen Bomben ab, die nach kurzem Kullern explodieren. Weitere Extras wie Lenkraketen, größere Bomben, frische Energie oder ein Schutzschild werden in Shops am Wegrand angeboten. Das nötige Kleingeld sammelt Ihr in Form von Kristallen ein, die hinter Felsen und Gestein versteckt sind.

Die Gegner unterscheiden sich je nach Level nicht nur wie üblich in Farbe und Form, sondern verhalten sich anders und wenden verschiedene Angriffstaktiken an. So kommt es schon mal vor, daß sich plötzlich Dutzende von Kleinst- bis Riesen-Zahnrädern selbständig machen. Eines haben allerdings alle Feinde gemeinsam: bei Berührung mit dem Heli ziehen sie ihm kräftig Lebensenergie ab. *mg*



— Klappt nur auf C 64: Paßwort für Level 2: CAAG CAGA AMAA JAAC CKBU

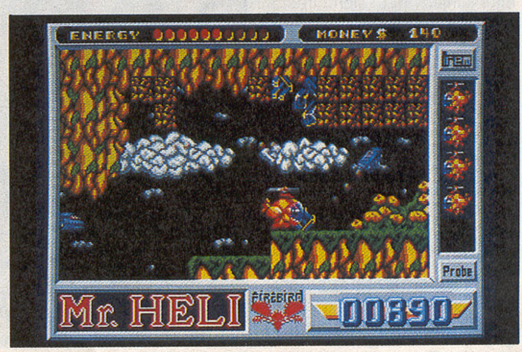
Paßwort für Level 3: DAAI FCGA AMAC AGAD CCCP

— Klappt nur auf PC-Engine: Drückt im Titelbild nacheinander Knopf 1, 2, 2, 1 und dann Select. Jetzt habt Ihr 99 Credits. *mg*



Hersteller: Firebird (Computerversionen), Irem (PC-Engine)
Distributor: Rushware (Computerversionen), Import (PC-Engine)
Preis: 50 bis 100 Mark
Genre: Action

Amiga:	**54%**
Atari ST:	**54%**
C 64:	**65%**
PC-Engine:	**90%**



Rot, rassig, rostfrei: ein Heli auf Entdeckungsreise (Amiga)



Ninja Spirit

Wo Säbel rasseln und Hiebe prasseln, da ist ein Ninja nicht weit: Diesmal hat er sogar seinen Geist mit dabei.

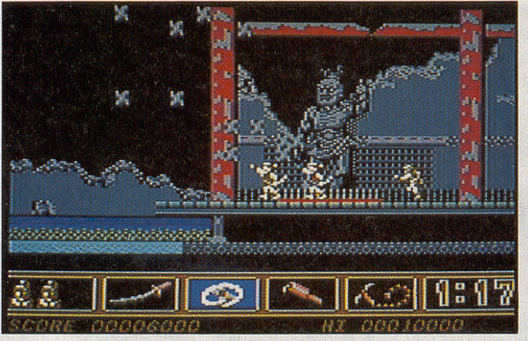


Meine Meinung

Ähnlich wie bei "Mr. Heli" werden die verschiedenen Systeme mit unterschiedlich guten Umsetzungen bedient. Die Amiga- und ST-Besitzer sollten einen großen Bogen um dieses Spiel machen: Die Umsetzung ist ziemlich mißraten. Recht ordentlich treibt der Ninjageist auf dem C 64 sein Unwesen — auch wenn hier einige Levels fehlen. Ganz hervorragend ist dagegen die PC-Engine-Version geraten, die in manchen Belangen sogar das Arcade-Vorbild aussticht. Dank der zwei Spielmodi kommen jetzt auch weniger versierte Spieler in den Genuß der höheren Levels, was sich doppelt lohnt: einerseits wird die Grafik zusehends besser und der Spielspaß ist auch nicht von Pappe.

Man glaubt gar nicht, wie viele unterschiedliche Ninjas in der Spielewelt inzwischen gesichtet wurden. Ob "The Last Ninja", "Dragon Ninja" oder "Ninja Warriors" — die vermummten Säbel-Künstler lassen sich in den unterschiedlichen Verkleidungen auf dem Bildschirm blicken. Einen Ehrenplatz unter den Monitor-Ninjas hat sich Irems Arcade-Hit "Ninja Spirit" ergattert.

In neun Levels (die Computerversionen wurden gegenüber dem Arcade-Original und der PC-Engine-Umsetzung leider abgespeckt) warten jede Menge feindliche Ninjas und andere Fieslinge auf Euren "guten" Ninja. Ohne auch nur ein Extra aufsammeln zu müssen, habt Ihr die freie Auswahl unter vier verschiedenen Waffentypen. Entweder setzt Ihr Euch mit dem Säbel zur Wehr (Nachteil: hat eine recht kurze Reichweite), werft Shurikans gegen die Feinde, schleudert eine Art Enterhaken oder erschreckt die Gegner mit explosivem Dynamit. Ihr könnt jederzeit während des Spiels zwischen den Extras hin- und herwechseln. Zusätzlich liegen unterwegs in kugelförmigen Behältern weitere Hilfen parat. Neben den Waffen-verstärkenden Pillen haben sich die "Geist-Ninjas" (daher der Name des Spiels) als besonders hilfreich erwiesen. Sie sind in etwa mit den Beibooten in diversen Ballerspielen zu vergleichen und folgen Eurem Ninja-Kämpfer auf Schritt und Tritt. Sie schießen netterweise mit, sind aber unverwundbar. Natürlich dürft Ihr Euch auch hüpfenderweise aus brenzligen Situation befreien. *mg*



Unten seht Ihr die verschiedenen Extras abgebildet (C 64)

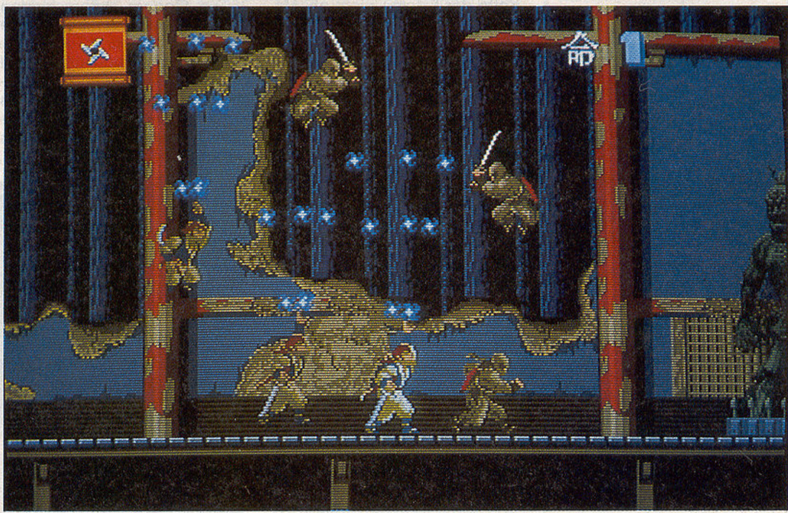


Bevor man die höheren Levels in Angriff nimmt, sollte man sich mit den verschiedenen Extras vertraut machen. Da man von Beginn an alle Waffentypen anwählen kann, bietet sich zum Trainieren der erste Level an. Erst wenn man herausbekommen hat, wie welche Waffe funktioniert und wie die Feinde darauf reagieren, sollte man sich in die nächsten Levels trauen. Hier muß man nämlich die unterschiedlichen Extras sehr gezielt und ohne Zeitverlust einsetzen. *mg*



Hersteller: Activision (Computerversionen), Irem (PC-Engine)
Distributor: United Software (Computerversionen), Import (PC-Engine)
Preis: 50 bis 100 Mark
Genre: Action

Amiga:	48%
Atari ST:	48%
C 64:	65%
PC-Engine:	75%



Von allen Seiten eilen sie herbei: So ein Ninja hat's gegen Seinesgleichen nicht leicht (PC-Engine)



Nuclear War

Gleich megatonnenweise läßt Nuclear War die Bomben regnen: Noch nie war ein Strategiespiel so schön satirisch und schaurig.



Meine Meinung

Das Thema ist schaurig, der Humor brutal; ich kann's gut verstehen, wenn sich einer bei der Kombination "Satire-Atomkrieg" auf den Schlips getreten fühlt — doch spätestens, wenn der letzte Überlebende auf einer völlig zerstörten Welt triumphierend die Fahne schwenkt, bekommt der kalte Krieger seine Abreibung — das ist fieser als drei Folgen Spitting Image intravenös.

Die Regeln sind für ein Strategiespiel erfreulich schlicht; man kapiert's sofort und kann seine Taktiken an den Computergegnern ausprobieren. Die spielen sehr gut, hemmungslos und vor allem völlig unterschiedlich. Die witzigen Zufallselemente, die cartoonähnliche Grafik und die schönen Soundeffekte verlocken zu immer "noch 'ner Runde". Wer ein gutes Strategiespiel sucht und sich von der zynischen Aufmachung nicht stören läßt, sollte reinspielen — vielleicht hat er auch soviel Spaß wie wir.

Seit Ronnie Raygun aufrüstet, stellt Ayatollah Kookamamie auf stur. Also tankt er seinen Bomber voll; 50 Megatonnen explodieren über Ronnies Hauptstadt — 32 Millionen Tote. Der wiederum kommentiert: "Ein kleiner Kratzer." Woher dieses grauenvolle Szenario? Aus der Tagesschau? Alptraumartikel im "Spiegel"? Schlimmer: Alltag im Strategiespiel "Nuclear War".

Stellt Euch eine fünfteilige Weltkugel vor. Das Land in der Mitte gehört Dir. 40 Millionen Einwohner warten auf Deinen Befehl. Willst Du aufrüsten? Dann bauen Deine Untertanen Sprengköpfe, Cruise Missiles, Bomber oder Verteidigungsanlagen. Willst Du dem Gegenüber eines auf die sanfte Tour überbraten? Dann wirf die Propagandamaschine an; die endet meist damit, daß sich ein paar Millionen seiner Einwohner auf den Weg zu Dir machen. Und wenn Du genug Material gesammelt hast, laß megatonnenweise Sprengköpfe auf Städte Deiner Gegner regnen. Davon gibt es pro Spielrunde vier Stück (aus einer Auswahl von zehn schwer karikierten Staatsoberhäuptern). Jeder zeigt im Spiel einen Charakterzug.

Nach Deiner weisen Entscheidung klick auf Spielstart, und die Parade der Computergegner beginnt. Das kann dann so aussehen: Ronnie wirft 10 Megatonnen auf Tricky Dick, Tricky Dick lädt Mikhail Gorbachefs Leute zum Barbecue ein, Mao the Pun rüstet wieder auf, Mikhail Gorbachef fällt ein 100-Tonnen-Gewicht auf seine letzte Stadt (und die getreuen Untertanen schießen ihm zu Ehren die Arsenale leer: 30 Millionen Tote) — wenn einer übrigbleibt, darf er sich in die High-Score-Liste eintragen. *al*



Strategisch geht die Welt zu Grunde... (Amiga)



— Anfänger des Bombenszenarios sollten die britische Premierministerin meiden.
— Eine gute Kombination ist Ghanji (starker Propagandist), Ronnie Raygun (starker Ballermann), Mao The Pun (starker Aufrüster) und eine Knallcharge Deiner Wahl...
— Mehr als zweimal Propaganda oder zweimal Aufrüsten, und schon zieht man den Zorn der Computergegner auf sich.
— Etwas Abwechslung ist angesagt.



Hersteller: New World Computing
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Strategie

Amiga:	**73%**
MS-DOS:	**73%**



The atomic Cafe: Das große Bomben, völlig ohne Rücksicht (MS-DOS)

Operation Stealth

Schwupps, da war der Flieger weg: Ein kesser James-Bond-Verschnitt soll den hochgeheimen Militär-Jet wieder auftreiben.



Such, wühl: Ein Blick ins Inventar unseres Helden (Amiga)

Santa Paragua ist ein netter kleiner Staat in Südamerika, dessen Regierung weniger nette Dinge treibt. Als eines Tages ein mächtig geheimes Test-Flugzeug der amerikanischen Luftwaffe entführt wird, deuten alle Spuren darauf hin, daß der kostbare "Stealth"-Flieger nach Santa Paragua entführt wurde. Das Verhältnis zwischen dem Zwergstaat und den USA bewegt sich im Bereich gereizter Frostigkeit.

Der CIA-Agent John Glames sieht aus wie der Schwager von Filmspion James Bond und wird mit ähnlich heiklen Jobs beauftragt: Hinter der Maskerade eines harmlosen Touristen soll Glames nach Santa Paragua fliegen und dort herausfinden, was aus dem Stealth-Jet geworden ist.

"Operation Stealth" ist das neue Adventure von Delphine Software, die letztes Jahr mit "Future Wars" ihren Abenteuer-Einstand gaben. Die Bedienung ist im Prinzip gleich geblieben. Ähnlich wie bei den Lucasfilm-Adventures müßt Ihr kein Wort eintippen, alle Kommandos werden über das Anklicken von Verben und Objekten eingegeben. Einige Details wurden gegenüber Future Wars verbessert, um den Spielkomfort zu erhöhen. So muß man jetzt nicht mehr direkt neben einem Gegenstand stehen, um ihn zu nehmen oder zu untersuchen. Euer Agenten-Sprite stapft gegebenenfalls selbständig an die entsprechende Stelle.

Die Story ist ein munter brodelndes, sich nicht allzu ernst nehmendes Süppchen mit vielen Agentenfilm-Zutaten, die man aus einschlägigen Kinostreifen gewohnt ist. Wir testeten die englische Version; in Kürze soll Operation Stealth auch in Deutsch erscheinen. *hl*



Meine Meinung

Die Programmierer von Operation Stealth haben öfters mal ein Lucasfilm-Adventure gespielt. Die Benutzerführung erinnert jedenfalls mächtig an "Maniac Mansion", "Indiana Jones" & Co., ohne daß Operation Stealth diesen Vorbildern ganz das Wasser reichen kann. Unrterm Strich reicht's aber zu einem guten Adventure: Die Story ist gewitzt und selbstironisch, die Puzzles überwiegend logisch und durchaus gelungen. Die Spielbarkeit des Programms ist erfreulich hoch, was an dem einfachen "Klick's an"-Spielprinzip und der guten Übersetzung bei der deutschen Version liegt.

Ein solides Spiel für Freunde des Genres, das besonders bei Grafik und Sound besondere Stärken zeigt.

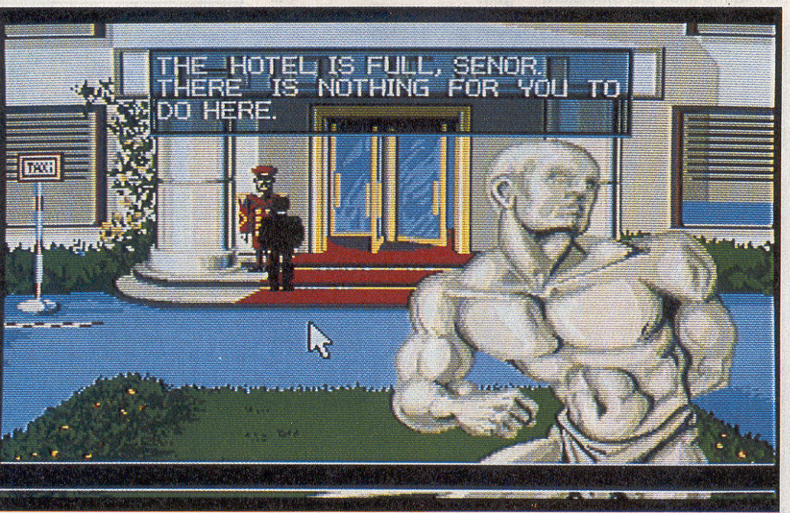


Am Anfang erst den Zeitungskasten untersuchen, die Münze nehmen und eine Zeitung kaufen. In ihr liest man, daß die Botschaft einer bestimmten Nation wieder öffnet. Zieht Euch jetzt auf die Toilette zurück und öffnet unbeobachtet das Geheimfach Eures Aktenkoffers. Hier findet man einen Ausweisfälscher, mit dem Ihr Euch einen Paß der entsprechenden Nation bastelt. Damit kommt Ihr an der Wache vorbei, die auf Euren amerikanischen Ausweis wenig charmant reagieren würde.



Hersteller: Delphine
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Adventure
Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	**73%**
Atari ST:	**73%**



Hier forscht John Glames noch in Englisch; mittlerweile gibt es auch eine deutsche Version des Adventures (Amiga)



Paradroid 90

Paradroid war ein 8-Bit-Klassiker der 80er Jahre — wird Paradroid 90 zum 16-Bit-Klassiker der 90er Jahre?

Stellt Euch fünf große Frachtraumschiffe vor, jedes unterteilt in über ein Dutzend Decks. In jedem Deck treiben kurzgeschlossene Roboter ihr Unwesen. Würdet Ihr diesen Schiffen gerne einen Besuch abstatten, um alle Roboter zu vernichten? Wir wollen fairerweise anmerken, daß es sich hier nicht ausschließlich um friedliche Staubsaugermodelle handelt. Energische Kampfmaschinen, frisch aus der Werkstatt, sind auch mit von der Partie. Nur gut, daß Ihr nicht persönlich an Bord müßt. Ihr steuert vielmehr den Beeinflußungsdroiden "ID", der andere Roboter "übernehmen" und eine bestimmte Zeit lang in ihren Körpern agieren kann. Indem er immer kampfkräftigere Kollegen entert, hat ID eine Chance, die fünf Frachter von der feindlichen Übermacht zu befreien.

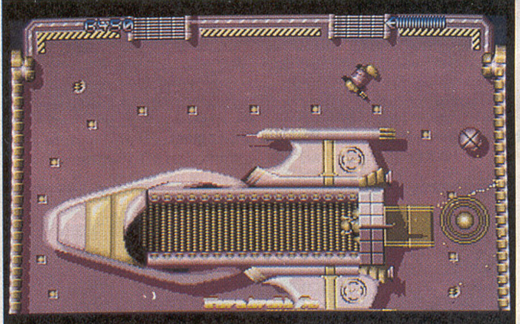
Um einen anderen Roboter zu übernehmen, müßt Ihr bei zentriertem Joystick den Feuerknopf gedrückt halten, damit ID in den Enter-Modus geht. Um diesen Vorgang erfolgreich abzuschließen, berührt Ihr den begehrten Roboter erst und besiegt ihn dann in einem kleinen Denkspiel. Wer sich die ganze Angelegenheit leichter machen will, darf zu Spielbeginn diese Sequenz abschalten. Danach genügt es, einen anderen Roboter zu berühren, um ihn zu übernehmen.

Sobald Ihr einen Droiden geentert habt, wird Eure Spielfigur mit dessen Eigenschaften bedacht und entsprechend schneller (oder langsamer), mehr oder weniger gut gepanzert und bekommt bei einigen Modellen eine Spezialwaffe verpaßt. Ihr könnt aber nicht für immer bei einem Roboter verweilen. Langsam aber sicher schmelzen dem Versklavten unter Eurer Herrschaft die Drähte durch und der Energiebalken schrumpft vor sich hin. Ihr seid also gezwungen, im Lauf des Spiels immer wieder einen neuen Partnerwechsel einzulegen.

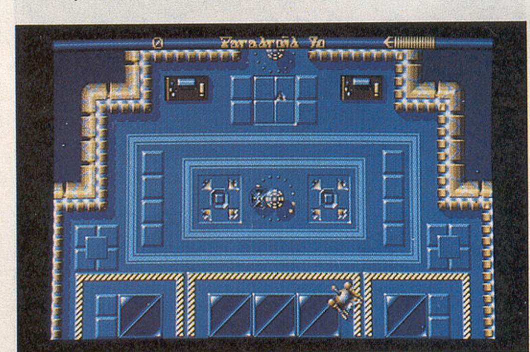
Auf den meisten Decks stehen Armaturen herum, hinter denen man ganz gut Deckung suchen kann. Außerdem gibt es Energietankstellen, an denen Ihr nach einem eingefangenen Treffer Eure Wehwehchen heilen lassen könnt. *hl*



Informationen frisch aus dem Bordcomputer (Amiga)



Ein Kampfroboter will Ärger (Amiga)



Lebenskraft aus der Energietankstelle



Meine Meinung

Solch gute Actionspiele wie "Paradroid" auf dem C 64 wachsen nicht auf den Bäumen. Um so erfreulicher, daß die überfällige 16-Bit-Umsetzung "Paradroid 90" so gut gelungen ist. Obwohl ich mir den Spielablauf ein bißchen schneller wünschen würde, hat das Hasch-mich der Roboter nichts von seinem Reiz verloren. Die Suche nach Droiden zum Übernehmen, und das eiligste Verdrücken vor großen Kalibern machen die einzigartige Spielatmosphäre aus.

Wer früher schon gerne zu Paradroid griff, wird Paradroid 90 lieben. Alle anderen sollten das Programm mal in Ruhe anspielen. Man braucht zwar ein Weilchen, um sich an die Steuerung zu gewöhnen, doch auf Dauer bietet Paradroid 90 viel mehr Motivation als die meisten Simpel-Actionspiele.



Traut Euch nur auf Decks mit vielen Kampfrobotern, wenn Ihr in einem halbwegs gut gepanzerten Droiden steckt. ID hat ein einziges Leben, das man nicht leichtfertig riskieren sollte. Da es nur einen starken 999er-Roboter pro Schiff gibt, solltet Ihr Euch genau überlegen, wann Ihr ihn übernehmt. Am besten mischt man mit ihm einen Schiffsabschnitt voller Wachroboter auf.

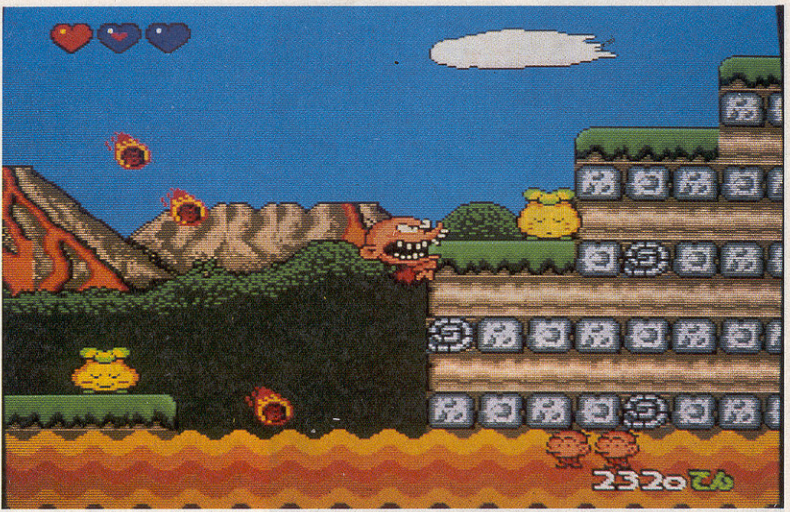


Hersteller: Hewson
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

Amiga:	**84%**
Atari ST:	**83%**

PC Gengin

Bonk löst seine Probleme meist mit Köpfchen: Steht ihm einer im Weg, dann wuchtet er ihn mit seinem Eisenschädel einfach in den Straßenrand.



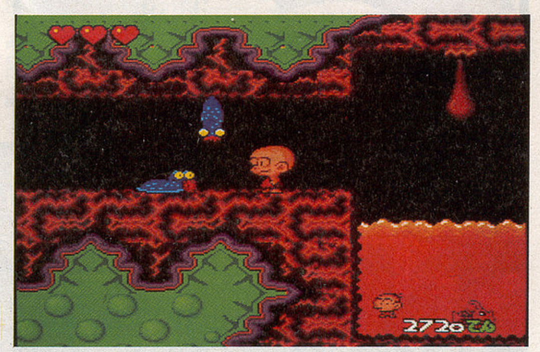
Dank gutem Gebiß sind für Bonk selbst senkrechte Wände kein Problem (PC-Engine)

Der Held dieses ungewöhnlichen Geschicklichkeitsspiels hört auf den Namen Bonk. Der kleine Kerl mit dem großen Kopf ist in manchen Dingen ziemlich eitel. Besonders was das Essen angeht, läßt er nicht mit sich spaßen. Kommt ihm zufällig ein Stück Fleisch in die Speiseröhre, wird Bonk zum Tier. Mit hochrotem Kopf läuft er wutschnaubend durch die Gegend,



Ein Obermotz zum Liebhaben

bis er sich wieder abgeregt hat. Wer ihm in diesem Zustand begegnet, der hat gegen das kleine Kraftpaket keine Chance. Doch auch im Normalzustand sollte man sich vor Bonk hüten. Er arbeitet nämlich mit Köpfchen. Wenn er jemanden nicht mag, dann schlägt er ihn mit einem wuchtigen Kopfstoß in die Flucht; oder er hüpft auf sie drauf — mit dem Kopf voran. Das klappt allerdings nur dann, wenn man Bonk per Feuerknopfdruck in der Luft auf den Kopf stellt. Berührt er nämlich mit Füßen oder Körper einen Gegner, dann wird ihm etwas Lebensenergie abgezogen. Zum Glück stöbert Bonk unterwegs Obst auf, das ihm neue Kräfte verleiht. "PC Gengin" bietet jede Menge unterschiedliche Levels, die wiederum in etliche Abschnitte unterteilt sind. Allein der zweite Level bietet über sechs grafisch und spielerisch total unterschiedliche Szenen. Mal tummelt sich Bonk unter Wasser, mal hangelt er sich an Kakteen entlang, mal schlängelt er sich an einer Riesenschlange mit Springbrunnen vorbei. Es gibt Dutzende von versteckten Dingen zu entdecken, man kann sogar schmucke Bäume zum Leben erwecken. *mg*



Bonk im Magen-Darm-Trakt auf Obstsuche (PC-Engine)



Meine Meinung

PC Gengin ist eines der humorvollsten und originellsten Spiele der letzten Jahre. Jeder Level bietet nicht nur grafisch eine willkommene Abwechslung, sondern verzückt auch mit neuen Gegnern, vielen versteckten Extras und aberwitzigen Ideen. Man ist zu keiner Zeit vor einer neuen Überraschung gefeit. Selbst beim x-ten Durchlaufen eines Gebietes entdeckt man Sachen, die einem zuvor nicht aufgefallen sind. Langeweile ist auf längere Sicht so gut wie ausgeschlossen. Von der technischen Seite gibt es, wie bei Hudson üblich, nichts zu bemängeln. Einen Oscar verdient der Grafiker: Bonks Wutausbruch muß man gesehen haben.



Je öfter Ihr einen Gegner mit gezielten Kopfstößen in der Luft haltet, desto mehr Punkte erhaltet Ihr dafür. Nach einer bestimmten Anzahl von Kopfstößen gibt's als Belohnung sogar ein Extraleben. Dieser Trick klappt mit beinahe allen Gegnern, die Bonk im Lauf der Zeit über den Weg laufen. Besonders empfehlenswert ist diese Methode bei den Feinden im Magen-Darm-Trakt des grünen Dinosauriers.



Hersteller: Hudson Soft
Distributor: Import
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

PC-Engine: 84%



PGA Tour Golf

Bei der Turnier-Tour der Profis sind PC-Golfer gefordert — mit Birdies und Bogeys, Sandfallen und ballvernaschenden Bächlein.

Golfsimulationen für Computer haben oft einen gravierenden Nachteil: Spielt man alleine, kommt so viel Spannung auf wie beim Grashalmzählen am 18. Grün. Um mehr Aufregung zu erzeugen, tretet Ihr bei "PGA Tour Golf" bei Turnieren um harte Dollars gegen nicht minder harte Computergegner an. Ein Turnier ist (wie im Profigolf üblich) erst nach vier Durchgängen entschieden. 60 Computergegner sind im Feld; bis zu vier menschliche Spieler können sich dazugesellen. Nach der ersten Runde bleiben nur die 48 bestplazierten Golfer übrig, beim zweiten Durchgang überleben nur die Top 32. In den Runden 3 und 4 fällt dann die Entscheidung über die endgültige Plazierung. Die Karrieredaten Eurer Spielfigur werden inklusive persönlicher Schlagstatistik gespeichert.

Den Blick auf den Parcours in 3D und die Platzübersicht aus der Vogelperspektive kennt man schon von anderen Golfprogrammen. Dazu kommt eine Art 3D-Preview zu jedem Loch, bei der munter ran- und rausgezoomt wird, vergleichbar einer Kameraperspektive aus einem Helikopter, der am Grün entlangknattert. Bei weiten Schlägen wird außerdem umgeblendet, nachdem der Ball getroffen wurde. Beim Abschlag seht Ihr Eure Spielfigur von hinten und der Ball zischt in die Luft. Danach wird quasi auf eine TV-Kamera umgeschaltet, die sich in der Nähe des Punktes befindet, an dem der Ball aufschlagen wird.

Einmal am Grün angekommen, könnt Ihr eine dreidimensionale Ansicht betrachten, die gedreht werden darf. So lassen sich die tückischen Unebenheiten von verschiedenen Blickwinkeln aus studieren. *hl*



Der Zwischenstand bei einem Turnier (MS-DOS/VGA)



— Vorsicht vor Abschlägen mit mehr als 100 Prozent Kraft. Wenn der Ball dann nicht kerzengerade gespielt wird, kann es ihn übel zur Seite verziehen. Vor allem in der Nähe von Gewässern sollte man auf solche Späßchen verzichten.

— Der beste Platz für Einsteiger ist Sterling Shores.

— Verwendet für die Steuerung am besten die Tastatur. Nach meinen Erfahrungen hat man es hier leichter, ganz genaue Schläge zu plazieren als beim Klicken mit der Maus.



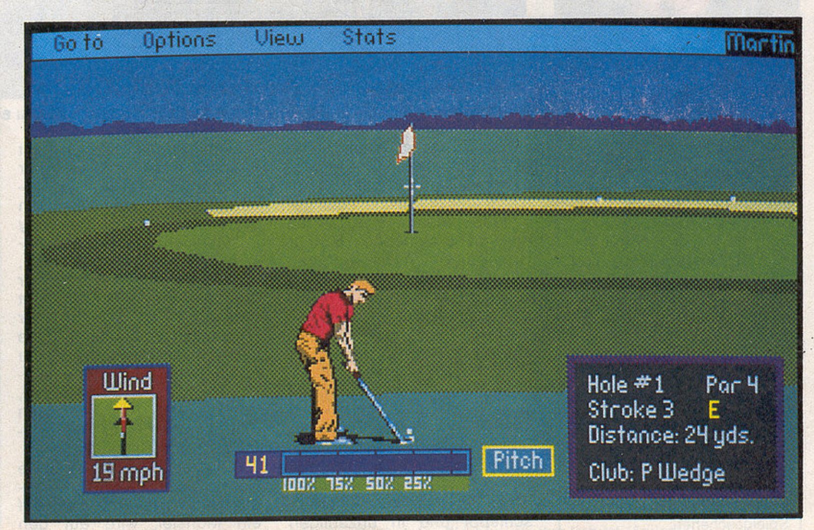
Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Sport
Außerdem geplant für Amiga

MS-DOS: 86%



Meine Meinung

Das Programm ist ideal, um möglichst unkompliziert auf dem PC zu golfen. Der Schläger wird automatisch rausgesucht; Ihr müßt auf Wind, Schlagstärke und Effet achten und beim Grün die Bodenverhältnisse berücksichtigen. Das ist gerade die richtige Mischung, um den Spaß einerseits nicht zuzumüllen und andererseits den Spieler nicht zu unterfordern. Grafische Aufmachung und Benutzerführung sind top. Wer eine superakkurate Golfsimulation sucht, bei der man vor jedem Schlag minutenlang grübeln, diverse Tabellen studieren und Winkelbogemaße berücksichtigen muß, dem wird das Programm vielleicht eine Spur zu simpel sein. Mir ist es aber lieber, wenn das eine oder andere golftechnische Detail ausgelassen und dafür Wert auf die Spielbarkeit gelegt wird. Bei PGA Tour Golf geht dieses Konzept voll auf. Der Turniermodus sorgt zudem für eine exzellente Langzeitmotivation.

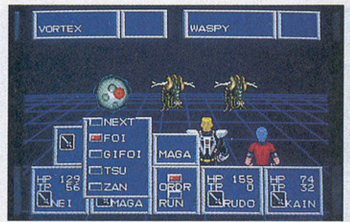


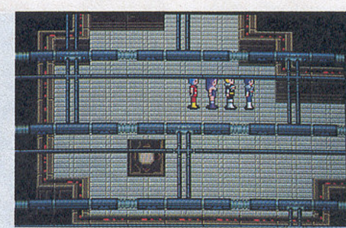
Gut Holz beim nächsten Schlag: Das Grün lockt in erreichbarer Nähe (MS-DOS/VGA)



Phantasy Star II

Das Rollenspiel der Superlative feiert eine triumphale Rückkehr: mehr Monster, mehr Magie, mehr Massaker, mehr Meseten.







Dank der vielen Fenster ist die Benutzerführung sehr übersichtlich. Die Dungeons werden aus der 2D-Sicht gezeigt. (Mega Drive)

Ohne auch nur einen Blick auf das Spiel geworfen zu haben, wird man von "Phantasy Star II" überrascht. Neben dem 6 MBit schweren Modul werden die Anleitung, eine praktische Landkarte, eine Liste mit den wichtigsten Zaubersprüchen und Ausrüstungsgegenständen sowie ein 116seitiges farbiges "Hintbook" mit Dungeon-Karten, Tips und Tricks mitgeliefert. Der Handlungsfaden des ersten Teils (erschien bislang nur für das Master System) wird wieder aufgenommen. Mota, ein Planet des Algo-Sternensystems, ist nach Lassics Abgang eine friedliche Welt geworden. Eines Tages spielt das alles beherrschende "Mother Brain" dummerweise verrückt. Ekelhafte Biomonster versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken.



In den Städten gibt's einen Ort, wo sich die Kämpfer von den Strapazen erholen können (Mega Drive)

Meine Meinung

Wer sich an dieses Mammutrollenspiel heranwagt, sollte in den nächsten ein bis zwei Wochen nichts Wichtiges vorhaben. Einmal angefangen, auf Mota nach dem Rechten zu sehen, kann man sich von diesem fantastischen Modul nicht mehr losreißen. Die Story ist interessant und fesselnd, die Benutzerführung einmalig logisch und durchschaubar und das Kampfsystem recht vielseitig: Taktische Kämpfe mit massig Magie sind ebenso möglich wie kurz- und schmerzlose "Hau-Drauf"-Gemetzel. Ein dickes Lob verdient Sega auch für das tolle Hintbook. Es ist gerade für Rollenspielanfänger eine prima Hilfe, verrät aber lange nicht alles über das Spielgeschehen.



Es kann nie schaden, wenn Ihr im Hintbook etwas weiter blättert, als für Euren aktuellen Spielstand nötig. So verhindert man z.B., daß Ihr ein unwichtigeres Partymitglied mit herumschleppt und in unzähligen Kämpfen aufpeppt. *mg*

In mehreren Missionen müßt Ihr dem Rätsel auf die Spur kommen. Zusammen mit sieben Weggefährten (drei davon dürfen sich jeweils Eurer Party anschließen) werden Tausende von Kämpfen ausgefochten, dutzende Dungeons, das Meer und der Weltraum erforscht und viele Städte besucht. Über 60 praktische Zaubersprüche und mindestens genauso viele Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Rüstung, Schilder, Helme, Schuhe, etc.) erleichtern den Kampf gegen unzählige Biomonster und Roboterrüpel.

Planetenoberfläche sowie Dungeons seht Ihr aus der Vogelperspektive. Trifft man auf ein Monster, wird auf den Kampfbildschirm umgeblendet. Zu Beginn darf man den Spielstand nur in den Städten speichern. Dort gibt's außerdem diverse Shops, und nette Ärzte heilen die Wunden der Kämpfer. *mg*



Hersteller: Sega
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 170 Mark
Genre: Rollenspiel

Mega Drive: 85%

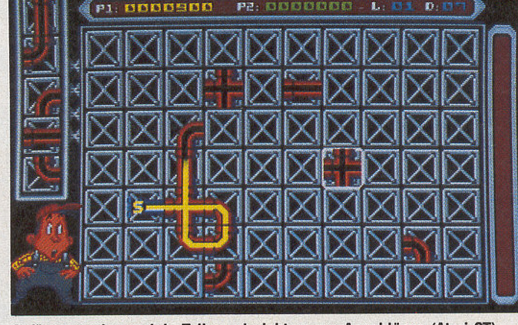


Pipe Mania

Handwerk hat goldenen Boden: Wer gerne mit Rohren, Muffen und Schraubenschlüsseln hantiert, ist bei "Pipe Mania" genau richtig.

Es gibt wohl kaum einen Computerspieler der Geschicklichkeits- und Tüftelfraktion, der noch nichts von "Pipe Mania" gehört hat. Dieses auf den ersten Blick unscheinbare Knobelprogramm hat sich in den letzten Monaten zu einem richtigen Kultspiel entwickelt. Dabei ist die Grundidee denkbar einfach: Der angehende Klempnermeister muß auf einer 10 x 7 Kästchen großen Spielfläche aus verschiedenen Rohrelementen eine möglichst lange Leitung zusammensetzen.

Nach kurzer Zeit wird der Wasserhahn aufgedreht, und die Pipeline füllt sich mit dem kühlen Naß. Auch jetzt könnt Ihr Euer Rohr noch verändern und erweitern, allerdings ist Eile angesagt: Wenn alle Stücke Eures Bauwerks aufgefüllt sind, ist das Spiel nämlich beendet. Leider könnt Ihr Eure Rohrelemente nicht willkürlich auswählen, die Reihenfolge ist vorgegeben. Und das ist das teuflische an "Pipe Mania", nur weise Voraussicht und exzellentes räumliches Vorstellungsvermögen führen zum Handwerkerglück.


Anfängerpech: zu viele Teile und nicht genug Anschlüsse (Atari ST)

Habt Ihr viermal erfolgreich eine Wasserleitung gebaut, erhaltet Ihr ein Paßwort, und in einer zusätzlichen Bonusrunde kann das Punktekonto aufgebessert werden. In höheren Leveln sorgen neben den Standardrohrelementen noch Wasserreservoirs, unbebaubare Flächen und Einbahnstraßen für zusätzliche Verwirrung. Im Expertenmodus können Spezialisten ihr Glück mit zwei verschiedenen Bauelementespendern versuchen. Hier müssen jeweils abwechselnd aus linken und rechten Reservoirs Rohrelemente plaziert werden. Hat man einen guten Freund, mit dem man sich schon lange nicht mehr gestritten hat, kann man auch zu zweit ans Werk gehen und immer abwechselnd an der Installation werkeln. *vw*



Damit Ihr Euch schon einmal ansehen könnt, was Euch in höheren Levels erwartet, hier eine Liste der Paßwörter:

Level 4 bis 8: HAHA
Level 9 bis 12: GRIP
Level 13 bis 16: REAP
Level 17 bis 20: SEED
Level 21 bis 24: GROW
Level 25 bis 28: TALL
Level 29 bis 32: YALI



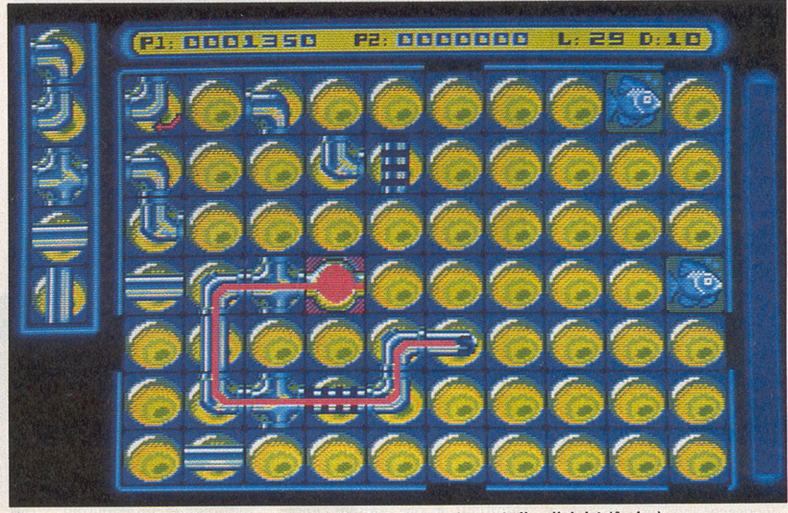
Hersteller: Empire
Disributor: United Software
Zirka-Preis: 40 bis 70 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga:	**78%**
Atari ST:	**78%**
C 64:	**77%**
MS-DOS:	**80%**



Meine Meinung

Mit einem Wort: Gelungen! "Pipe Mania" ist bis auf das letzte I-Tüpfelchen durchdacht und macht aus einer kleinen Spielidee einen riesen Knobelspaß. Wie die meisten Suchtspiele besteht auch "Pipe Mania" nur aus wenigen Elementen, die immer wieder neu kombiniert werden können. Der anfangs moderate Schwierigkeitsgrad erspart auch Klempnerlehrlingen frustreiche Rohrbrüche. Ist man in die Oberliga aufgestiegen, sorgt der Expertenmodus für zusätzlichen Anreiz, denn hier ist die Verwirrung vorprogrammiert. Den meisten Spaß macht "Pipe Mania" aber im Zwei-Spieler-Modus. Da beide Spieler jeweils unter den Fehlern des anderen leiden, ist für genug Kurzweil gesorgt, und jede noch so müde Party wird plötzlich äußerst turbulent.



Wer zu krumme Rohre baut, der landet schneller bei den Fischen, als ihm lieb ist (Amiga)



Player Manager

Man nehme die Fußballsimulation "Kick Off", verquirle sie mit einer Packung Trainerstrategie und schon hat man seinen "Player Manager".

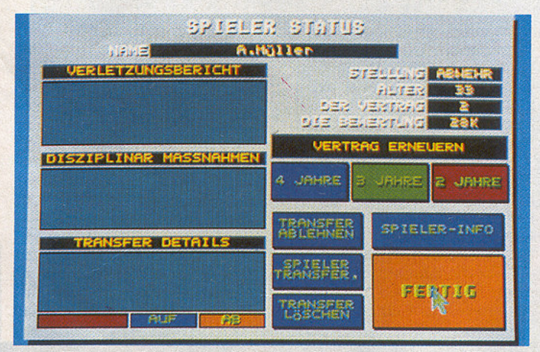
Beim Computerfußball gibt's zwei Spielfamilien. Bei den mehr actionbetonten Vertretern des Genres steuert man einen Kicker mit dem Joystick und muß durch Geschick und kluge Pässe seinem Team zum Erfolg verhelfen. Recht beliebt sind auch die Fußballstrategiespiele, bei denen Ihr nur Teamchefentscheidungen trefft, beim eigentlichen Spiel aber nicht aktiv eingreifen könnt. Das Resultat der Partie wird von Eurem Geschick im Umgang mit dem Spielerkader beeinflußt. Bei "Player Manager" gibt's für jeden etwas: Auf der einen Seite wird hier ein Ligabetrieb simuliert, bei dem Ihr für Hege und Pflege des Mannschaftskaders verantwortlich seid. Ihr könnt Euch auch selber aufstellen und im Actionteil behilflich sein, ein gutes Resultat zu erzielen. Da das Programm vom Schöpfer der Fußballsimulation "Kick Off" stammt, wundert es wenig, daß der Spielablauf hier weitgehend mit Kick Off identisch ist.

Zurück zum Strategieteil: Es gibt vier Ligen und Euer Ziel ist natürlich, in die oberste Spielklasse zu kommen und Meister zu werden. Für jeden einzelnen Spieler gibt es eine Reihe von Statistiken, die seine Stärke beurteilen. Ihr habt die Mannschaftsaufstellung, die Spieltaktik, die Entscheidung über Transfers und Vertragsverlängerungen in der Hand. Wenn Ihr als Trainer nur Murks baut und die Mannschaft ständig in der Abstiegszone dümpelt, kann es passieren, daß Ihr vom Präsidium gefeuert werdet — äußerst realistisch, dieses Programm.

Steht ein Match an, habt Ihr die Wahl, mitzuspielen (in einer 2 x 3 Minuten langen Partie im Kick Off-Stil), eine Art Schnelldurchlauf zu sehen oder einfach das Ergebnis mitgeteilt zu bekommen. Am meisten Spaß macht das Mitspielen, wobei Ihr stets denselben Spieler Eures Teams kontrolliert. Die Mannschaftskameraden werden je nach ihren Stärken mehr oder weniger geschickt vom Computer gesteuert. Den Spielstand dürft Ihr nach jedem Spieltag auf Diskette speichern. Sofern Ihr nicht rausgeworfen werdet, könnt Ihr Eure Karriere Saison für Saison fortsetzen. *hl*



Daten über jeden Spieler helfen bei der Aufstellung (ST)



Guten Kickern solltet Ihr eine Vertragsverlängerung anbieten (ST)



Endergebnis und Matchstatistik auf einen Blick (ST)



Meine Meinung

Eine höchst clevere Mischung: Der Strategieteil ist sehr detailliert und eine wahre Fundgrube für verborgene Trainertalente; die Rasen-Action wurde gefahrlos mit dem Spielprinzip des Bestsellers Kick Off besetzt. Da man hier immer den gleichen Spieler steuert, kommt das Spielgefühl sehr gut rüber.

Die Auswirkungen der statistischen Daten auf die Mitspieler machen sich deutlich bemerkbar: Wer z.B. müde Werte bei Kraft und Kondition hat, ächzt in der zweiten Halbzeit entsprechend lahm übers Feld. Etwas ärgerlich sind nur die harschen Meinungen des computergesteuerten Präsidiums, das auch bei relativ guten Leistungen schnell mit Kündigungsschreiben um sich wirft.



Es ist sehr schwer, die erste Liga zu erreichen, wenn man sich nur auf den Strategieteil beschränkt. Um zu höchsten Ehren zu kommen, braucht die Mannschaft Eure Unterstützung als Spielmacher.

Speichert öfters, solange der Tabellenplatz solide und das Präsidium zufrieden ist — nach einer kleinen Niederlagenserie und dem Rausschmiß wird man gerne auf den guten Spielstand zurückkommen.



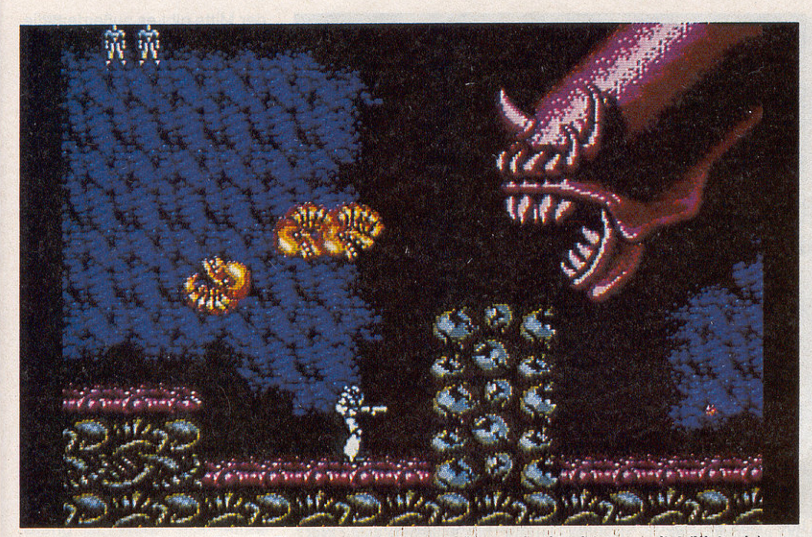
Hersteller: Anco
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Sport

Amiga: 76%
Atari ST: 76%



Probotector

Wenn das Nintendo-Videospiel mit diesem Modul gefüttert wird, dann geht die Post ab: In acht Leveln wird erstklassige Actionkost geboten.



Laßt dem Großmaul keine Chance: Ein paar gezielte Laserschüsse und schon ist er mundtot (Nintendo)

Wer ein gutes Fotogedächtnis hat, dem dürften die Bilder auf dieser Seite bekannt vorkommen. In der *POWER PLAY* 1/89 haben wir dieses Spiel unter dem Namen "Contra" bereits einmal getestet. Damals stellten wir es als Fernost-Import für den Japan-Adapter für das Nintendo-Videospiel vor, der heute nicht mehr verkauft wird. Dafür ist "Probotector", wie das Spiel inzwischen heißt, bei uns jetzt offiziell im Angebot. Der einzige Unterschied zwischen den beiden Versionen besteht in der Grafik, die aus Respekt vor der Bundesprüfstelle (Wer will schon gerne indiziert werden?) auf Sciencefiction getrimmt wurde.

Die gegnerischen Angriffsformationen lassen sich davon allerdings nicht beeindrucken. Das Spieler-Sprite (jetzt als Roboter unterwegs) steht nach wie vor ständig unter Beschuß. In sechs der acht Levels läuft und hüpft man durch eine horizontal bzw. vertikal scrollende Landschaft. Da man sich in feindlichem Gebiet befindet, sollte nicht nur auf die heranstürzenden Gegner, sondern auch auf stationäre Abwehreinrichtungen geachtet werden. Um Euch die Aufgabe etwas zu erleichtern, schwebt ab und zu eine Kapsel mit wertvollem Inhalt auf den Boden. Flammenwerfer, Laser, Dreierschuß oder Schnellfeuerkanonen machen sich immer ganz gut im Marschgepäck, und dienen der Feindbekämpfung.

Zwei Levels heben sich etwas vom Rest ab. Hier sorgt 3D-Grafik für eine ganz neue Perspektive. Ähnlich wie beim Scheibenschießen müssen bestimmte Punkte an der hinteren Wand getroffen werden, ehe es weitergeht. *mg*



In den 3D-Levels solltet Ihr Euch im Notfall auf den Boden legen. In dieser Stellung könnt Ihr von den Schüssen nicht getroffen werden. Nur die heranrollenden Fässer können Euch gefährlich werden.



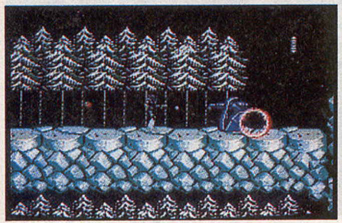
Meine Meinung

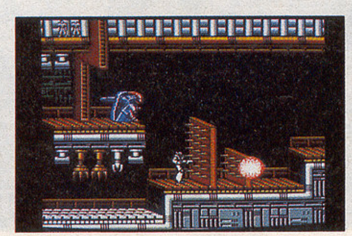
Dieses Action-Spektakel hat über die Jahre hinweg nichts von seiner Faszination verloren. Die acht Levels bieten nicht nur grafische Leckerbissen, sondern können auch spielerisch verzücken. Oft hilft nicht stupides Ballern weiter, sondern es muß gezielt eine Feindeinrichtung nach der anderen zerstört werden, um sicher vorwärtszukommen. Die vielfältigen und imposanten Extras sind dabei recht hilfreich. Über Abwechslung in jeglicher Hinsicht darf sich hier keiner beklagen. Zur Hochform läuft dieses brillante Actionspiel im Zweispielermodus auf: Spielspaß pur. Ein dickes Lob verdient übrigens die technische Ausführung: Selbst zu zweit mit Optimalbewaffnung bleibt man von Flackerorgien weitestgehend verschont.

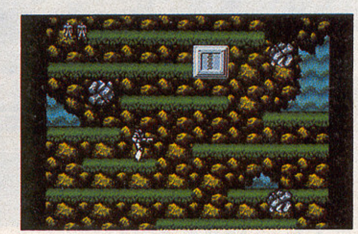


Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action

Nintendo: 84%







Drei Schnappschüsse aus unterschiedlichen Levels: Die Grafik ist vom feinsten und wechselt ständig ab (Nintendo)



Projectyle

Bis zu drei Mannschaften dürfen bei diesem futuristischen Ballspiel gleichzeitig antreten: Ein flotter Dreier ist angesagt.



Meine Meinung

Über mangelnde Action kann sich bei Projectyle wahrlich keiner beklagen. Wenn drei Mannschaften gleichzeitig einem einzigen Puck hinterherjagen, dann ist Spaß und Spannung angesagt. Nur wenn man alleine gegen Computer-Teams antritt, wird's auf Dauer etwas eintönig. Dank der sauberen technischen Ausführung (prima 8-Wege-Scrolling auch auf dem ST — sogar minimal schneller als auf dem Amiga, was in diesem Fall zum Punktabzug beim Amiga führt), professionellen Aufmachung (viele Menüs und Parameter zum Einstellen) und durchdachter Spiellogik gibt's kaum Anlaß zur Kritik. Die Prise Zufall, die leider mit im Spiel ist, wird von den oben erwähnten Pluspunkten praktisch zur Belanglosigkeit degradiert.



Wer ist wo wie stark? (ST)

Nicht jedes Sportspiel muß auf einem "echten" Sport basieren. Seit dem legendären "Ball Blazer" von Lucasfilm Games haben futuristische Sportspektakel Tradition. Das englische Programmier-Team "Eldritch the Cat" schuf mit "Projectyle" ein modernes Ballspiel, das in die Zukunft verlagert wurde. Acht kosmische Stämme ringen in einer Liga um den Projectyle-Titel. Beliebig viele Mannschaften dürfen von menschlichen Spielern übernommen werden. Die anderen steuert der Computer, der in drei Schwierigkeitsstufen zur Verfügung steht.

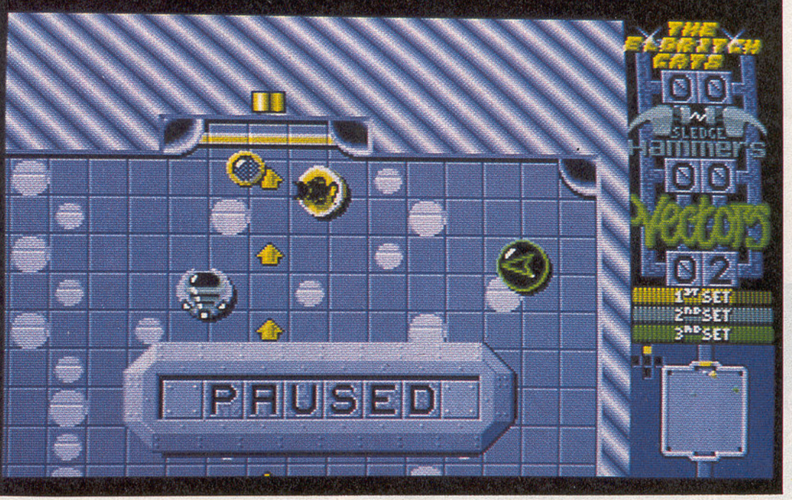
Das Spielfeld ist in fünf Zonen eingeteilt, die wie ein Kreuz angelegt sind. Nicht weniger als drei (!) Mannschaften spielen gleichzeitig. Jedes Team hat seine Zone, in der das eigene Tor steht, das logischerweise zu verteidigen ist. Dazu kommt die berühmt-berüchtigte "Frantic Zone", in der von allen drei Mannschaften je ein weiteres Tor plaziert ist. In der Mitte gibt es außerdem die Verbindungszone, von der aus ein eishockey-inspirierter Puck in die anderen Bereiche geschossen wird. Euer Ziel ist es, in drei Spieldritteln die meisten Tore zu schießen. Eure Spielfigur, die von Zone zu Zone wechselt, schießt den Puck per Feuerknopfdruck in die entsprechende Fahrtrichtung. Durch geschickte Schubsmanöver müßt Ihr die beiden Konkurrenten austricksen, die ebenfalls hinter der Scheibe her sind. Außerdem tauchen auf dem Spielfeld per Zufall Extrasymbole auf, die bei Berührung aktiviert werden. Mit etwas Kleingeld könnt Ihr vor der nächsten Partie z. B. die Eigenschaften Eurer Spielfiguren verbessern. Weitere Extras haben einige Sekunden lang positive oder negative Auswirkungen auf Eure Spielfigur — vor blindem Aufsammeln wird gewarnt. *mg*



— Anfänger sollten verhindern, daß der Puck all zu oft in der "Frantic Zone" landet. Hier können sich nur fortgeschrittene Spieler gegen zwei Computergegner behaupten.

— Konzentriert Euch immer auf den Puck. Laßt Euch von plötzlich auftauchenden Extras nicht ablenken, sonst landet der Puck ruckzuck in Eurem Tor.

— Gebt nicht zu viel auf die statistischen Werte der einzelnen Spieler. Sie wirken sich nur minimal auf das Spielgeschehen aus. *mg*



In der "Frantic Zone" steht für jede Mannschaft ein Tor parat: Powerplay pur (ST)



POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action

Amiga: 71%
Atari ST: 72%



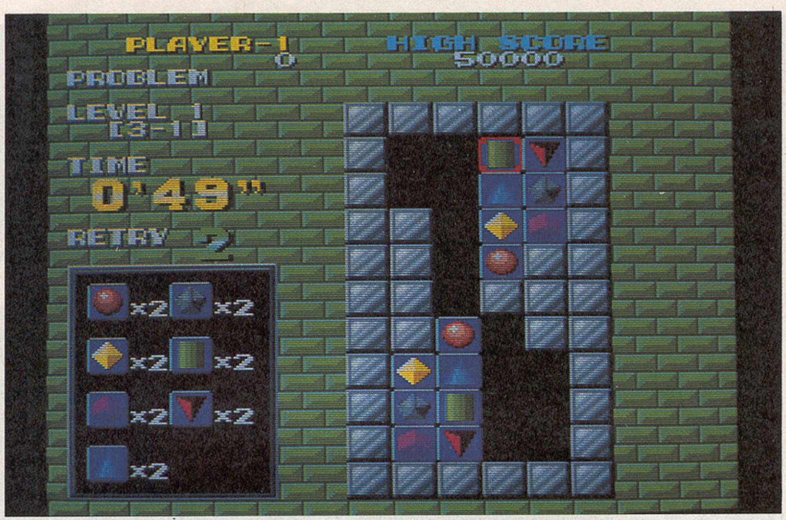
Puzznic

Tüftel-Freaks aufgepaßt: Eine neue Herausforderung "made in Japan" sorgt für tage- und nächtelangen Knobelspaß vor dem Bildschirm.

Ausgelöst durch den "Tetris"-Virus kamen 1990 so viele neue Denkspiele wie nie zuvor auf den Markt. Taitos gelungenster Beitrag, das Tüftelspiel "Puzznic", hatte als Arcade-Neuheit Premiere, fand aber sehr schnell den Weg als Computer und Videospiel. Die MS-DOS-Version hält sich ziemlich genau an das Arcade-Vorbild, während sich die PC-Engine-Umsetzung durch eine Kleinigkeit vom Spielhallen-Original unterscheidet. Statt 144 Spielstufen werden in der Modul-Variante sage und schreibe 256 geboten. Da trifft es sich ganz gut, daß nach jedem Level, der aus vier Spielstufen besteht, ein Paßwort gereicht wird.

Auf dem Bildschirm sind etliche Symbolblöcke angeordnet. Ihr müßt diese so geschickt zusammenschieben, daß zum Schluß keiner mehr übrig ist. Wenn sich mindestens zwei gleichartige Spielsteine berühren, verpuffen sie und verschwinden vom Bildschirm. Leider darf man die Blöcke nicht beliebig umherschubsen. Diese unterliegen nämlich dem Gesetz der Schwerkraft und purzeln deshalb erbarmungslos nach unten, wenn sie nicht irgendwo Halt finden. Immerhin hat man freie Wahl, welcher Block als nächstes bewegt wird. In manchen Spielstufen kann man mit Aufzügen die Steine wieder nach oben transportieren oder auf einer Zwischenetage ablegen. Plattformen, die sich von links nach rechts bewegen, sind ebenfalls mit von der Partie.

Wer zu lange überlegt, wird von dem Zeitlimit sanft zur Eile angetrieben. Sollte man sich einmal verpuzzelt haben, darf man zwei Mal von vorne beginnen — die Uhr läuft allerdings weiter. Solltet Ihr an einer widerwärtigen Blöcke-Konstellation verzweifeln, gibt's einen Ausweg. Ähnlich wie bei "Out Run" ist die "Streckenführung" bis zum Ziel netterweise nicht fest vorgegeben. *mg*



Links unten wird angezeigt, wieviel Exemplare der verschiedenen Symbolblöcke in diesem Level noch abzuräumen sind (PC-Engine)



Meine Meinung

Puzznic zählt eindeutig zur Denkspiel-Elite. Trotz der einfachen Grundidee (das Spielprinzip kapiert man nach wenigen Minuten), bietet jeder Level eine neue Herausforderung. Ein Lob gebührt den Erfindern auch für das angenehme Drumherum: viele Wege führen zum Ziel und das Paßwort-System verhindert den Frust, wenn man bekannte Levels immer und immer wieder spielen muß. Wer gerne tüftelt, der kommt an dem konsequent durchdachten Puzznic nicht vorbei. Alle Levels sind mit wenigen, aber gezielten Spielzügen zu knacken. Von unendlichem Kistengeschiebe wie in den höheren "Sokoban"-Levels bleibt man hier zum Glück verschont.



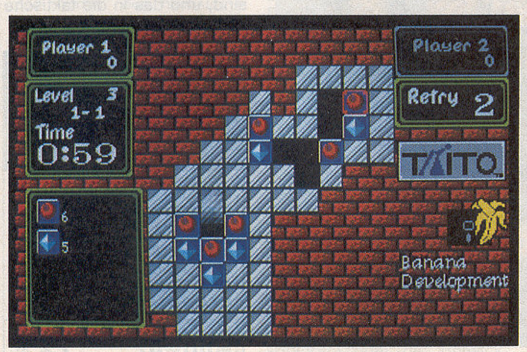
Bei "Puzznic" ist es wichtig, zuerst zu denken und dann zu handeln. Ein falscher Zug, und schon ist der Level nicht mehr lösbar. Ihr dürft Euch von dem Zeitlimit nicht verrückt machen lassen. Es ist oft so großzügig bemessen, daß es genug Zeit zum Nachdenken läßt.

Nur für PC-Engine anwendbar: Probiert doch mal folgendes Paßwort aus: WB9 AF U85 IZ7 4A S9X. *mg*



Hersteller: Taito
Distributor: Import
Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark
Genre: Denkspiel
Außerdem geplant für Amiga, ST und C 64

PC-Engine: 84%
MS-DOS: 79%



Die MS-DOS-Version bietet weniger Levels (MS-DOS/VGA)

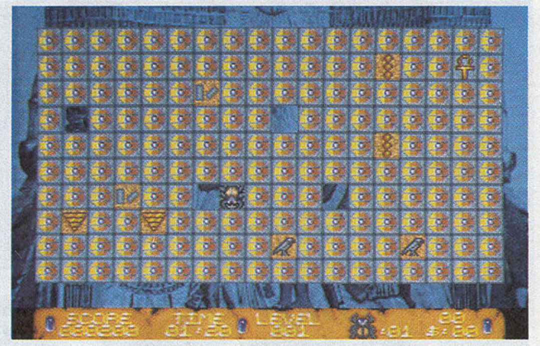
Ra

Wüsten, Götter, Krabbeltiere: Wollt Ihr den Sonnengott gnädig stimmen, dann braucht Ihr Euren ganzen Käferverstand.



Meine Meinung

Wirklich originell, dieses "Ra". In einer Pyramide habe ich noch nie so stilvoll gegrübelt, wobei Grafik und Musik für das nötige ägyptische Ambiente sorgen. Die Puzzles selber sind nicht von schlechten Eltern. Besonders in höheren Leveln wird die Sache ganz schön vertrackt und sorgt für wochenlange Knobelei. Noch dazu ist eine ganze Menge Joystick-Arbeit gefragt, bis sich alle Steine in Luft aufgelöst haben. Besonders viel Spaß macht mir der Arcade-Modus. Happige Zeitvorgaben und Zaubersprüche, die unseren Käfer flugfähig machen oder unverwundbar, lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Insgesamt 175 Level und der eingebaute Editor setzen der eigenen Fantasie keine Grenzen und bieten viel ägyptische Rätselkost fürs Geld.



Im Arcade-Modus läuft die Zeit unaufhaltsam ab (Amiga)

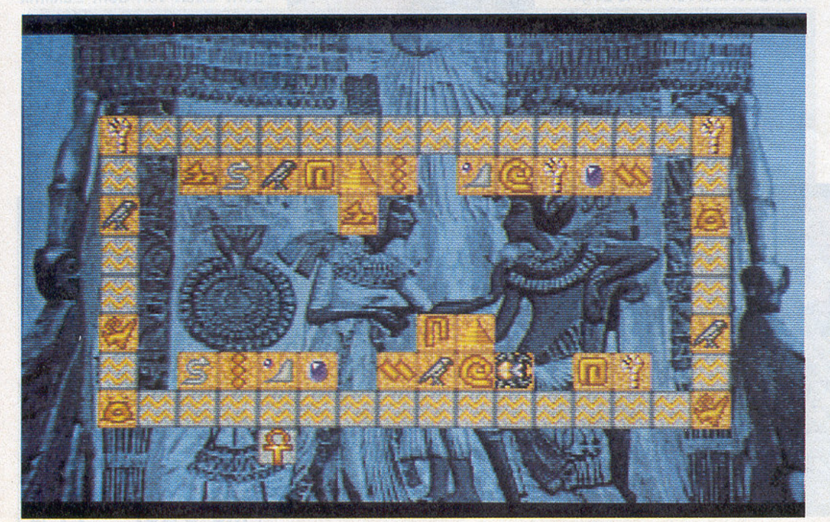
Die alten Ägypter waren nicht gerade zimperlich, und auch ihre Götter machten da keine Ausnahme. War ihr Zorn einmal erwacht, dann hatten die armen Sterblichen nichts zu lachen. Nur einmal habt Ihr vergessen, dem Sonnengott "Ra" zu huldigen, und prompt verwandelt er Euch in einen Mistkäfer. Zum Glück läßt Euch "Ra" noch eine kleine Rehabilitationschance. Wenn es Euch gelingt, den Weg aus einer 100 Stockwerke großen Pyramide zu finden, dann dürft Ihr wieder auf zwei Beinen durch die Wüste stapfen.

In jedem der Stockwerke müßt Ihr ein knifffliges Puzzle lösen, damit Euch der Zugang zur nächsten Etage gewährt wird. Der Käfer krabbelt über die Spielfläche und muß alle vorhandenen Symbolklötzchen auflösen. Mit dem Cursor steuert Ihr dabei identische Steine an und klickt diese Paare dann weg. Sind alle Steine verschwunden, erhaltet Ihr ein Paßwort und könnt Euch dem nächsten Puzzlelevel zuwenden. Allerdings darf man nur Steine mit demselben Symbol auflösen, und beide müssen noch dazu auf einer senkrechten oder waagerechten Linie liegen. Erscheint Euch die jeweilige Ausgangsaufstellung zu ungünstig, dann könnt Ihr zusammen mit Eurem Käferkumpel auch einzelne Steine auf der Spielfläche verschieben. Zusätzlich sorgen Teleporter, Eisflächen und brüchige Bodenplatten für weitere Verwirrung.

Ist Euch diese reine Knobelarbeit zu geruhsam, dann wählt Ihr den Arcade-Modus. Hier müßt Ihr zehn Grübellevels unter Zeitdruck meistern. Ist Euer Käfer geschickt genug, dann sammelt er während des Spiels Goldmünzen auf, mit denen Ihr Euch am Ende des Levels einen Zauberspruch kaufen könnt. Mit einem eingebauten Editor lassen sich eigene Puzzles für die Freunde kreieren. *vw*



Das größte Problem bei "Ra" sind die unbeweglichen Steine. Es kann leicht passieren, daß man fast alle Kästchen abgeräumt hat, nur um dann festzustellen, daß man die letzten beiden Steine nicht mehr auf eine Linie schieben kann. Um sich Frusterlebnisse zu ersparen, sollte man schon vorher soweit wie möglich feststellen, welche Steine unbeweglich sind, und das in die taktische Planung einbeziehen.



Unser kleiner Käfer hat es nicht leicht in der Pyramide des Sonnengottes (Amiga)



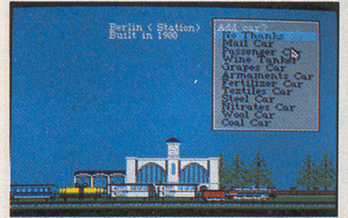
Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark
Genre: Denkspiel
MS-DOS: in Vorbereitung
Atari ST: in Vorbereitung
C 64: in Vorbereitung

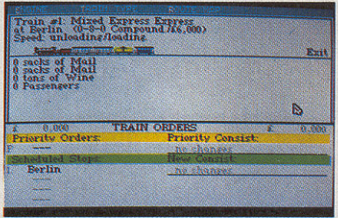
Amiga: 72%



Railroad Tycoon

Schienen, Rost und Wolkenbruch: Wer möchte nicht ein schwerreicher, hochangesehener und zufriedener Eisenbahnmogul werden?







Häng' ich noch 'nen Waggon dran? (MS-DOS/VGA)

Die Gesellschaft "Schienenbruch voraus!" eröffnet die neue Strecke Hamburg-München: 20 Passagiere und neun Postsäcke dampfen ab ins Land der Weißwurst. Bei der Ankunft bekommt der Lokführer Jubel und die Gesellschaft eine Menge Geld.

"Railroad Tycoon" fällt in die Kategorie der "Gott & Geld"-Strategiespiele. Der Spieler erhält eine Eisenbahngesellschaft des 19. Jahrhunderts



Das Terrain um Berlin, ganz ohne Grenzen (MS-DOS/VGA)

und 1 Million Bares. Damit legt er Schienen, kauft Loks, baut Bahnhöfe; ganz nach seinem Gusto. Wenn man sich nicht zu zögerlich anstellt, schnauft schon bald die erste Lok auf steiler Strecke. An viele Details wurde gedacht. Beispielsweise wächst die Umgebung im Spielverlauf. Wenn Ihr Textilien von Stadt A zur Fabrik in Stadt B bringt, dürft Ihr bei der nächsten Fuhre einen Waggon für Schafwollpullis anhängen. Ergo florieren die Fabriken, und die Städte entwickeln sich in dem Maße, wie Ihr sie beliefert. Zusätzlich kann man mit Aktien spekulieren, einen Preiskrieg mit seinen Konkurrenten anfangen oder die Entwicklung schnellerer Lokomotiven fördern. Im Spiel tickt eine Uhr, nach einem Jahr wird ausgewertet und Euer Stand mit den drei Computerspielern verglichen.

Trotz enormer Komplexität im Spiel ist Railroad Tycoon einfach zu kapieren und ebenso simpel zu bedienen. Vier Länder (USA-West, USA-Ost, Großbritannien und Europa) wollen auf PCs verschient werden. Natürlich kann der Biß des Computergegners eingestellt werden. 180 Seiten englisches Handbuch vermitteln nebenbei Historisches. *al*



Meine Meinung

Programmierer Sid Meier legte die Büro-PCs mit "Pirates" lahm, jetzt landet er mit "Railroad Tycoon" den nächsten Hit. Das Spiel fängt ganz harmlos an, man dümpelt gemütlich mit zwei Bahnen, doch plötzlich überfällt einen der Rausch. Unter zwei, drei Stunden sollte man erst gar nicht anfangen. Die Vielzahl an Details, die Sid Meyer in das Spiel gepackt hat, machen jede Sitzung zum wahren Genuß. Preiskriege mit Konkurrenten, Aktienverfall, schadhafte Strecken lassen den Spieler vor Wut schnauben; ein Zug, der einen Geschwindigkeitsrekord bricht, bringt einen in Sektlaune: Man leidet richtig mit. Sogar ausgesprochene Bahnmuffel werden an dem cleveren Spiel ihre Freude haben.

POWER TIPS

— In Europa wird man am schnellsten erfolgreich. In Amerika sind die Distanzen zu groß, so daß man sich zu schnell in Schulden stürzt.

— Nicht vergessen, die Züge von "Lokal" auf "Express" umzustellen.



Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 92%

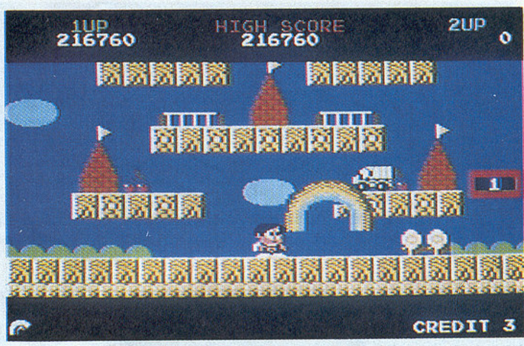
Rainbow Islands

Einer der originellsten Automaten-Hits wurde nahezu perfekt umgesetzt: Bildschirm frei für den Regenbogen-werfenden Helden.



Meine Meinung

Selten hat man eine so pixelgenaue Umsetzung eines Arcade-Hits erlebt. Die Amiga- und ST-Versionen stehen dem Vorbild in nichts nach. Zum Glück ist die Vorlage ein derart geniales Spiel, daß sich die Mühe mehr als gelohnt hat. Rainbow Islands ist ein Spiel der Superlative: Präzise und unkomplizierte Steuerung, viel Abwechslung (jede der sieben Inseln überrascht mit neuen und witzigen Grafiken), prima Spielidee (das Regenbogenwerfen erlaubt einige taktische Finessen) und Dutzende von Details, die auch das x-te Spiel zu einer neuen Entdeckungsreise durch das Regenbogenland werden lassen — den vielen versteckten Extras sei dank. Alles in allem ein brillantes Spiel, das sich kein Geschicklichkeits-Fan entgehen lassen sollte.



Aller Anfang ist schwer (C 64)

Ähnlich wie der Vorgänger "Bubble Bobble" ist "Rainbow Islands" ein ausgesprochen niedliches Geschicklichkeitsspiel. Diesmal bubbelt sich der Held nicht mit Seifenblasen voran, sondern schlägt mit farbigen Regenbogen Brücken in den nächsten Level. Trifft ein Regenbogen einen der umherschwirrenden Gegner, verwandelt er sich in eines von unzähligen Symbolen. Diese solltet Ihr aufsammeln, denn sie sorgen nicht nur für Bonuspunkte, sondern manche auch für hilfreiche Extras. Besonders zu empfehlen sind die roten und gelben Kelche. Ein roter Topf sorgt dafür, daß der Held zwei bzw. drei Regenbogen nacheinander schlägt. Damit ist die Reichweite Eurer Waffe entsprechend größer. Der gelbe Topf läßt die Regenbogen erheblich schneller entstehen. Dies bedeutet, daß Ihr schneller mehrere Regenbogenbrücken nacheinander schlagen könnt. Außerdem läßt ein Schuh den Helden schneller laufen, und ein weiteres Symbol spendiert ein Extraleben.

Das Spielfeld scrollt von unten nach oben, wobei man auf Wunsch jederzeit kehrtmachen kann. Zu lange dürft Ihr allerdings nicht trödeln, denn nach einer gewissen Zeit steigt der Wasserspiegel recht flott und Eure Spielfigur droht zu ertrinken. Die Handlung erstreckt sich auf sieben Inseln, die in vier Abschnitte plus Obermotz unterteilt sind. Die Namen der Welten sind beabsichtigte Andeutungen. Sie weisen darauf hin, wie die Grafik in etwa aussehen wird und welche Gegner den Spieler erwarten. Bestes Beispiel dafür ist "Doh's Island". *mg*



— Wenn Ihr die verschiedenfarbigen Diamanten in der richtigen Reihenfolge aufsammelt (also in der unteren Anzeige von links nach rechts), kommt Ihr in eine Schatzkammer, wo man ein bestimmtes Extra auf immer und ewig erwirbt. Selbst nach einem Lebensverlust behaltet Ihr es.

— Wenn Ihr mit dem Regenbogen einen Gegner zunächst einschließt, und ihn dann mit einem gezielten Sprung auf den Bogen vernichtet, ist die Wahrscheinlichkeit viel größer, daß ein wichtiges Extra statt einem Punktebonus erscheint.



Hersteller: Ocean
Distributor: Bomico
Preis: 50 bis 75 Mark
Genre: Geschicklichkeit
Außerdem geplant für Mega Drive und PC-Engine

Amiga:	**91%**
Atari ST:	**90%**
C 64:	**67%**

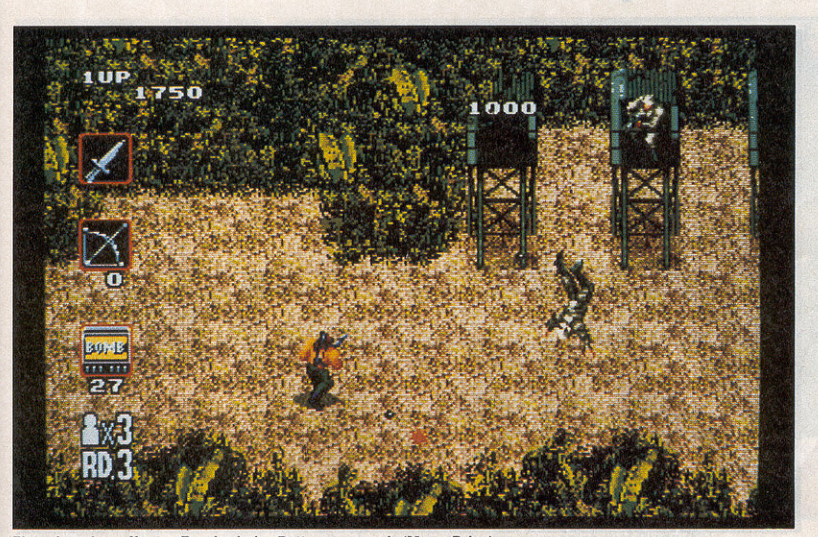


Wer zwei rote Töpfe eingesammelt hat, der darf einen Dreierregenbogen werfen (Amiga)

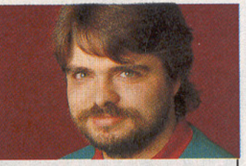


Rambo III

Ballern, was der Feuerknopf auf dem Joypad hergibt, ist beim Actionspiel zum Kinostreifen "Rambo III" angesagt.



Ein schwerbewaffneter Rambo beim Rettungsversuch (Mega Drive)



Meine Meinung

Eins gleich vorweg: "Rambo III" ist mit Sicherheit kein Programm für zarte Naturen. Hier wird gemetzelt, was das Zeug hält, und die Hintergrundstory ist sicherlich auch nicht die allerhellste.

Aber "Rambo III" spielt sich auf dem Mega Drive einfach verdammt gut. Da gibt es keine Stelle, die unfair oder nur mit Glück zu meistern ist. Hier kommt's nur auf die richtige Waffe am richtigen Ort und schnelle Reflexe an. Eine ausgewogene Mischung verschiedener Gegner und unterschiedlichster Taktiken der Feinde versprechen langes Spielvergnügen.

Vor allem haben auch Neulinge dank dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad eine recht lange Überlebenschance.



Action satt per Joypad: Rambo III (Mega Drive)

Zwar nicht mehr ganz aktuell und zeitgemäß, dürfen Besitzer des Mega Drives via Joypad den muskelstarken Retter westlicher Interessen, "Rambo" alias Sylvester Stallone, durch sechs actionhaltige Levels steuern.

Euer Rächer-Sprite ist am Anfang mit einem dicken Maschinengewehr, einigen Zeitbomben und dem aus dem Film bekannten Flitzbogen bewaffnet. Braucht Ihr beim Umgang mit der normalen Feuerspritze nicht auf Munitionsvorräte zu achten, sind Zeitbomben und Granaten für den Bogen nur begrenzt vorhanden. Um an neue Munition zu kommen, könnt Ihr Symbole aufsammeln, die einige der Feinde nach dem Abschießen auf dem Boden liegen lassen. Am extraträchtigsten sind aber Feinde, die Rambo nicht mit MG oder Granaten, sondern im Nahkampf mit dem Messer erledigt.

Angegriffen wird Euer Sprite in den sechs Spielstufen, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, von russischen Soldaten, Jeeps und dem einen oder anderen Panzer. Am Ende einer Stufe wartet noch ein fetziger Obergegner, den Ihr in einer besonderen 3D-Sequenz erledigen müßt, bevor es in der nächsten Stufe weitergeht. Beschränken sich die ersten Levels nur auf stupide Ballerei, so müßt Ihr in späteren Spielstufen Gefangene befreien oder eine bestimmte Anzahl von vorgegebenen feindlichen Installationen sprengen. Nach jedem erfolgreichen Level gibt's eine Punkteabrechnung. Einen besonders dicken Bonus gibt es für das Beenden eines Levels in einer bestimmten Zeitspanne.

Verliert Rambo mal alle seine Bildschirmleben, kann die Ein-Mann-Armee mit sechs Continues an alter Stelle weitermetzeln. *mh*



Geht sparsam mit den Extras um. Die Munition für den Bogen und die Zeitbomben wachsen leider nicht auf Bäumen, also solltet Ihr Euch beizeiten einen anständigen Vorrat ansammeln. Das geht am besten, wenn Ihr die Soldaten des ersten Levels mit dem Messer abmurkst. Durch diese Taktik könnt Ihr die meisten Extras einsammeln. Die Wachtürme am einfachsten mit den Zeitbomben ausschalten. Die Festungsmauern in den einzelnen Levels nicht mit Bomben oder Bogen sprengen. Ein paar gezielte Schüsse mit dem MG reichen völlig aus. Ab der dritten Stufe solltet Ihr Karten anfertigen, um den Weg zum Ausgang zu finden.



Hersteller: Sega
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 78%



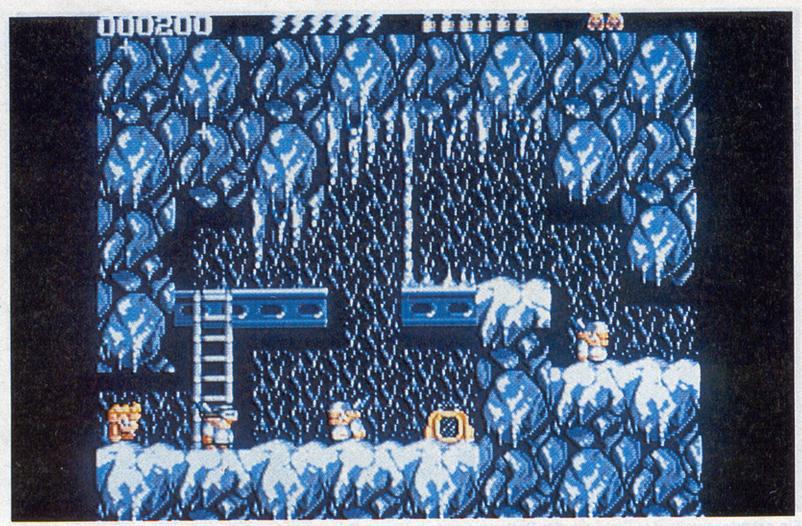
Rick Dangerous 2

Nachdem er sein erstes Abenteuer bravourös gemeistert hat, bricht der unerschrockene Rick tatendurstig zu neuen Welten auf.



Meine Meinung

Meistens gerät der Nachfolger zu einem erflogreichen Programm zum einfallslosen Remix. Nicht so bei Rick Dangerous. Der zweite Teil ist wesentlich ausgefeilter als das erste Abenteuer. Die Puzzles sind größtenteils logischer und witziger, der Schwierigkeitsgrad steigert sich beständig von Level zu Level, die Grafik ist detaillierter und geheime Räume sorgen für mehr Abwechslung. Natürlich dominiert weiterhin das Motto "Try and Error", doch mit der Zeit bekommt man ein Gefühl dafür, ob man sich lieber geduckt voranschleicht oder vorsichtshalber eine Bombe wirft. Ganz ohne Ausprobieren geht's allerdings nicht. Wer das billigend in Kauf nimmt, erhält ein ausgezeichnetes Geschicklichkeitsspiel mit Tüftel-Touch und vielen Überraschungen.



Die Eiszapfen sehen zwar harmlos aus, erweisen sich allerdings als äußerst heimtückisch (ST)

Der langerwartete Nachfolger zum europaweiten Nummer-Eins-Hit "Rick Dangerous" wartet mit fünf unerforschten Welten voller Gefahren, unfreundlicher Zeitgenossen und heimtückischer Fallen auf. Der taktisch gewürzte Geschicklichkeitstest mit unzähligen "Huch"- und "Aha"-Erlebnissen wurde von Core Design ausgetüftelt. Vier der fünf Szenarien, die jeweils mit einer animierten Intro-Sequenz eingeläutet werden, sind "frei Schnauze" anzuwählen. Zum fünften Level erhält erst Zutritt, wer die anderen vier geschafft hat. Die Handlung spielt diesmal auf verschiedenen Planeten: Einer davon ist beispielsweise total vereist (hier sollte Rick besonders aufpassen, denn er trägt Schuhe mit sehr rutschigen Sohlen), ein anderer besteht nur aus Urwald. Im Gegensatz zum ersten Teil wird von Zeit zu Zeit gescrollt — vertikal wie horizontal.

Rick hat keine seiner Fähigkeiten eingebüßt und die erprobte Ausrüstung ist ebenso wieder mit von der Partie: Er springt, krabbelt, schießt, legt Bomben und schleudert diese sogar am Boden entlang. Praktisch jeder Raum ist mit Gegnern, Schaltern, Aufzügen, Felsbrocken und anderen Widrigkeiten angefüllt. *mg*



— Lauft gleich zu Beginn im ersten Level nach rechts weiter (also an der Leiter nach oben vorbei) und sprengt das Tor mit Dynamit auf. Dahinter befinden sich brauchbare Extras.

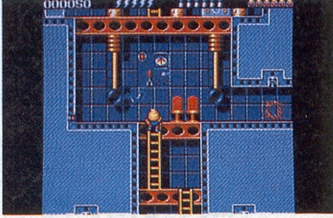
— Achtet gegen Ende des ersten Levels auf die orangefarbenen Tonnen. Manche werden plötzlich lebendig und fangen an, sich zu bewegen. Sie können nicht abgeschossen werden und sind demzufolge zu überspringen. *mg*

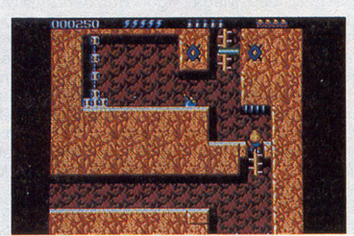


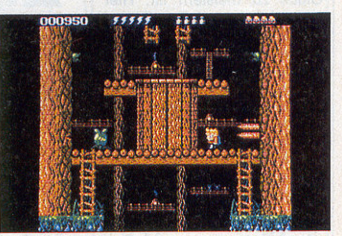
STECKBRIEF

Hersteller: Microstyle
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Geschicklichkeit
Außerdem geplant für C 64 und MS-DOS

Amiga:	**84%**
Atari ST:	**84%**





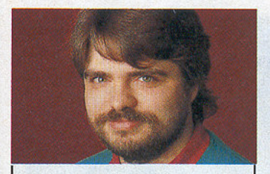


Jeder der fünf Levels von Rick Dangerous 2 wartet mit anderer Hintergrundgrafik und verschiedenen Gemeinheiten auf (ST)



Rings of Medusa

Mit "Rings of Medusa" auf eine actionreiche, strategische und wirtschaftliche Hexenjagd und Schätzehatz.

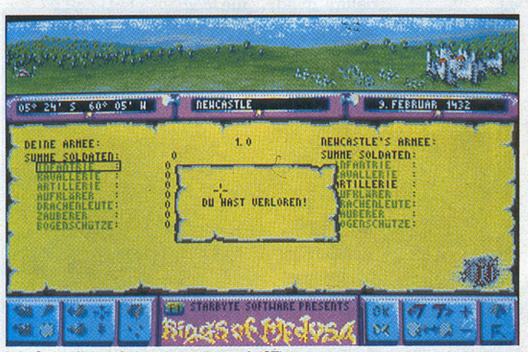


Meine Meinung

Zuerst glaubt man noch einen "Defender of the Crown"-Verschnitt vor sich zu haben, aber nach einigen Stunden entpuppt sich "Rings of Medusa" als durchdachtes und spielerisch gehaltvolles Gemisch aus Wirtschaftssimulation, Taktikspiel und ein wenig Action. Die Grafik ist detailliert und fein gezeichnet, und der nette Sound trägt viel zur atmosphärischen Dichte des Spiels bei. Besonders famos ist die Idee mit den verschiedenen Einheiten, die man für seine Armee rekrutieren kann. Wer hier nicht aufpaßt und aus dem guten Dutzend Rassen die verkehrten einsackt, hat später bei Gefechten das Nachsehen. Das einzige, was mich persönlich etwas gestört hat, ist der etwas happige Schwierigkeitsgrad.



Über Stock und Stein sucht der Prinz seine fünf Ringe (ST)



Mit Gebrüll ins Schlachtgetümmel (ST)

Medusa ist nicht nur der Name eines schlangenhäuptigen Mädels aus der griechischen Mythologie, sondern auch der einer finsteren Hexe, die in einem fernen Fantasy-Reich einen guten König gestürzt hat. Medusa regiert nun dieses Land, und plündernde Verbrecherhorden machen das Gebiet unsicher.

In dem Gemisch aus Wirtschafts- und Strategiespiel "Rings of Medusa" übernehmt Ihr die Rolle des Königssohns, der unerkannt und mittellos sein Dasein fristet. Natürlich wollt Ihr den Thron zurückerobern und die Medusa erledigen. Leider benötigt Ihr für diese Aufgabe ein große Armee, und die kostet einen Haufen Geld. Ebenso benötigt Ihr fünf magische Ringe, die irgendwo im Königreich verborgen sind. Um an Euer hohes Ziel zu gelangen, bleibt Euch erstmal nichts anderes übrig, als Handel zu treiben.

Am Anfang seid Ihr mit ein paar Goldmünzen und einem Wagen nebst Zuggespann ausgerüstet. Um nun mehr Wagen und Waren kaufen zu können, könnt Ihr bei Banken, die sich in den einzelnen Städten des Kontinents befinden, einen Kredit aufnehmen. Habt Ihr erstmal etwas Grundkapital, könnt Ihr Waren gewinnbringend von einer Stadt in die nächste schaffen. Mit genügend Geld können dann in den Städten Soldaten rekrutiert werden. Ebenso dürft Ihr, mit einer genügend großen Truppe, Städte überfallen und Burgen besetzen. Aber Vorsicht! Der Unterhalt einer großen Armee ist sehr teuer, und so müßt Ihr auf Eurer Suche nach den Ringen und der Medusa weiterhin fleißig Handel treiben. Später im Spiel könnt Ihr sogar Schiffe kaufen und bauen lassen, um damit die Meere dieses Fantasy-Landes zu überqueren.

Habt Ihr alle fünf Ringe beisammen, kommt es endlich zum großen Gefecht. *mh*



Amiga-Besitzer dürfen frohlocken. Für Ihre Version gibt's einen feschen Cheat-Modus. Wenn Ihr im Landschaftsmodus des Spiels seid, gebt mal das Monsterwort "desoxyribonukleinsaeure" (ohne Anführungszeichen) via Tastatur ein. Und voilà — es erscheint eine Bildschirmseite, mit der Ihr vom Geld bis zur Truppenstärke alles einstellen könnt. Mit der Taste "ESC" schaltet Ihr den Cheat wieder aus.



Hersteller: Starbyte
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie

Amiga:	**80%**
Atari ST:	**80%**
MS-DOS:	**80%**



Secret of the Silver Blades

Ein böser Untoter wird aus seinem eisigen Gefängnis befreit — schlotterfreie Helden aus dem AD&D-Schuppen müssen einschreiten.

Wer dachte, daß J.R. und Bobby Ewing aus der TV-Seifenoper "Dallas" ein extrem schrulliges Brüderpaar sind, kennt die Sippschaft aus der Hintergrundgeschichte zu "Secret of the Silver Blades" noch nicht. Ausgangspunkt für die verzwickte Handlung sind die Brüder Oswulf und Eldamar. Der eine war ein braver Bursche und diente als treuer Ritter, doch der andere betrieb viel finsteren Hokuspokus und verwandelte sich in einen Untoten, um Unsterblichkeit zu erlangen. Die Bewohner der nachbarlichen Minenstadt Verdigris fanden das gar nicht lustig und heuerten eine Klerikegang an, die das Schloß des bösen Eldamar mit einem Eiswürfelzauber einfror. Doch der Schurke on the Rocks wird nicht vergessen: Eines Tages beginnt eine Sippe böser Magier mit der Auftauaktion, in deren Verlauf ganze Horden böser Monster Verdigris überfallen. Echte Helden müssen her, um mit dem frostigen Spuk aufzuräumen; eine Aufgabe, die Eure Rollenspielparty übernehmen darf.

Wie bei anderen AD&D-Programmen habt Ihr bei der Zusammenstellung der Spielfiguren die Wahl zwischen verschiedenen Rassen (z.B. Menschen, Zwerge, Elfen) und Berufsklassen (wie Kämpfer, Zauberer, Dieb etc.). Damit auch AD&D-Neulinge gegen die stattlichen Monster in diesem Spiel eine Chance haben, starten alle neuen Charaktere bereits mit dem 8. Erfahrungslevel. Im Lauf des Spiels könnt Ihr Eure Charaktere bis zum 18. Level befördern lassen. Bei den Monstern trifft man viele alte Bekannte aus "Champions of Krynn" wieder, die durch regionale Spezialitäten ergänzt werden. Ihr werdet auf fünf Vertreter der Riesenspezies treffen. Beim Erforschen von Eispalästen, Minenstollen und Tempeln dienen Zauberportale als Transportmittel, um schnell von Ort zu Ort zu kommen. *hl*



Des edlen Spielers Aufgabe: die Seele Eldamars retten — wenn's sonst nichts ist... (MS-DOS/EGA)

MORGAINE'S BOOK OF SPELLS
2ND LEVEL
STINKING CLOUD
STRENGTH
3RD LEVEL
BLINK
FIREBALL
HASTE
INVISIBILITY 10' RADIUS
LIGHTNING BOLT
PROTECTION FROM EVIL 10' RADIUS
PROTECTION FROM NORMAL MISSILES
SLOW
4TH LEVEL
CHARM MONSTERS
CONFUSION
MEMORIZE NEXT PREV EXIT

Jede Menge Zaubersprüche auf Vorrat (C 64)



Meine Meinung

Viel Neues gibt es beim Nachfolger zu "Champions of Krynn" nicht zu bestaunen. Ein bewährtes Spielprinzip, garniert mit schönen Grafiken, ein paar neuen Monstern und Zaubersprüchen sowie einer tollen Hintergrundstory ergeben ein solides Programm mit vertrauter Atmosphäre. Dadurch, daß alle Charaktere schon mit dem 8. Level starten, hat man von Anfang an eine üppige Auswahl an Zaubersprüchen und relativ robuste Krieger.

Wer die anderen AD&D-Spiele mag, wird Secrets schätzen; AD&D-Ablehner werden auch dem vierten Rollenspiel der Serie die Sympathien verweigern. Wer noch keine Erfahrung mit AD&D-Titeln gesammelt hat, sollte lieber Champions of Krynn als Einstiegstitel wählen, das etwas abwechslungsreicher und einfallsreicher ist. Eine kleine Warnung noch vor der C 64-Version: Die häufigen Nachladezeiten strapazieren oft die Geduld.



Hinter dem Zauberladen von Markus verbirgt sich ein Quartier der bösen Magier. Laßt es hier auf eine Keilerei ankommen. Im Gebäude südlich von Markus solltet Ihr außerdem die Fire Knives aufmischen, wenn man nicht ab und zu mit Attentaten belästigt werden will. Vor Begegnungen mit Drachen ausgiebig "Protection against Fire" zaubern.



Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rollenspiel

C 64:	76%
MS-DOS:	79%



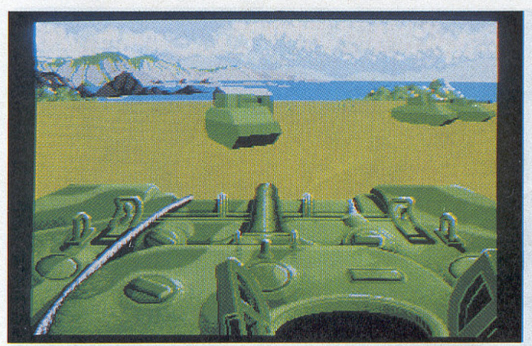
Sherman M4

Einsätze als Panzerkommandant im zweiten Weltkrieg: kriegerische Missionen im Zeitalter der Abrüstung.

Der Sherman M4 war das Arbeitstier der amerikanischen Panzertruppen. Besonders massiv kam er kurz nach der Invasion der alliierten Truppen in der Normandie und in den darauf folgenden Panzerschlachten in den Ardennen zum Einsatz. Außerdem wurde er zur Unterstützung der britischen Truppen im Wüstenkrieg gegen Feldmarschall Rommel eingesetzt.

In Loriciels Simulation steuert Ihr als Kommandant einen dieser Stahlkolosse. Insgesamt stehen Euch drei Szenarios, die dem wirklichen Geschehen entlehnt sind, mit jeweils fünf Missionen zur Auswahl. Ihr könnt die detaillierte 3D-Landschaft entweder durch das Periskop des Fahrers, aus dem Turmluk oder durch ein Fernglas vergrößert betrachten. Bevor Ihr in den Einsatz startet, wählt Ihr in Menüs die Kampfkraft Eurer Gegner aus, fordert Artillerieunterstützung an und reguliert die Ladegeschwindigkeit Eures Bordschützen.

Natürlich steht Ihr nicht allein gegen die bösen deutschen Truppen. Euer Verband besteht aus mehreren Panzern, die Ihr alle einzeln einsetzen könnt. Dazu wird von Euch auf einer Übersichtskarte des Kampfgebietes die Fahrtroute jedes einzelnen Fahrzeugs festgelegt. Die einzelnen Panzer führen dann den Auftrag mehr oder minder erfolgreich aus. Im Spiel tretet Ihr nicht nur gegen deutsche Kampf- und Jagdpanzer an, sondern müßt auch noch Minenfeldern, Bunkern und MG-Nestern ausweichen. Gesteuert wird Euer Ungetüm denkbar einfach mit dem Joystick.



Mit einem forschen Blick aus der Turmluke kann man Freund und Feind betrachten (Amiga)

Ebenso pflegeleicht wie die Steuerung, ist auch das Zielen und Feuern: Je nach Anstellwinkel der Bordkanone kann man unterschiedlich weit entfernte Gegner beharken. Das eingeblendete Fadenkreuz hilft beim Treffen. *vw*



Obwohl die Versuchung groß ist, einfach loszutuckern und aus allen Rohren zu feuern, sollte man den Gegner nicht unterschätzen. Deshalb muß man auch unbedingt die anderen Panzer gezielt einsetzen. Sie können einem prima den Rücken freihalten und gleichzeitig einen Teil des gegnerischen Feuers auf sich ziehen. Riskiert ab und zu einen Blick durch Euer Fernglas, so wißt Ihr schon frühzeitig, was auf Euch zukommt.



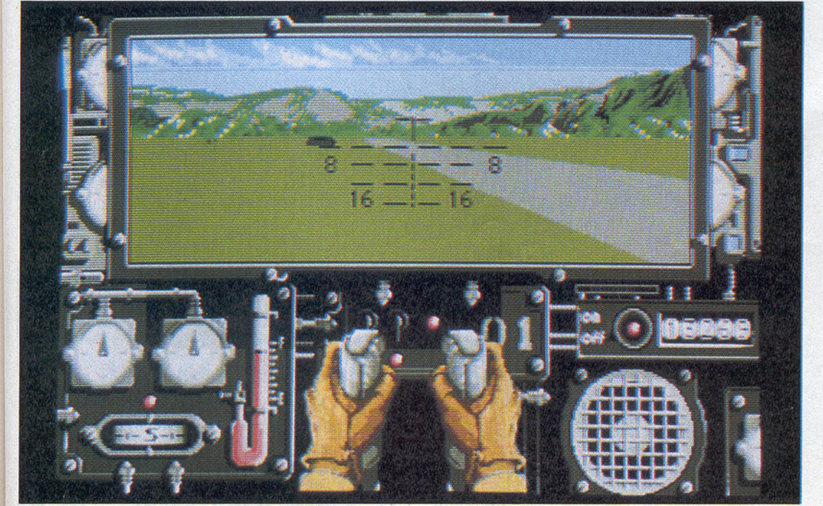
Meine Meinung

Normalerweise habe ich bei solch kriegerischen Programmen eher ein mulmiges Gefühl, aber ich muß trotz Pazifistenseele gestehen, daß "Sherman M4" Spaß macht. Hat man erst einmal alle Skrupel über Bord geworfen, dann wartet eine knallharte Simulation auf einen. Der Computergegner schenkt Euch nichts. Auch wenn man alle 15 Missionen durchgespielt hat, bleibt der Reiz, erneut auf Feindfahrt zu gehen. Sicher trägt dazu auch die schnelle und detailreiche Landschaftsgrafik bei, die je nach Szenario eine andere Stimmung vermittelt. "Sherman M4" ist eine Simulation, bei der das Action-Element groß geschrieben wurde, gewürzt mit einer Prise Taktik.



Hersteller: Loriciel
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Simulation

Amiga:	**75%**
Atari ST:	**75%**
MS-DOS:	**75%**

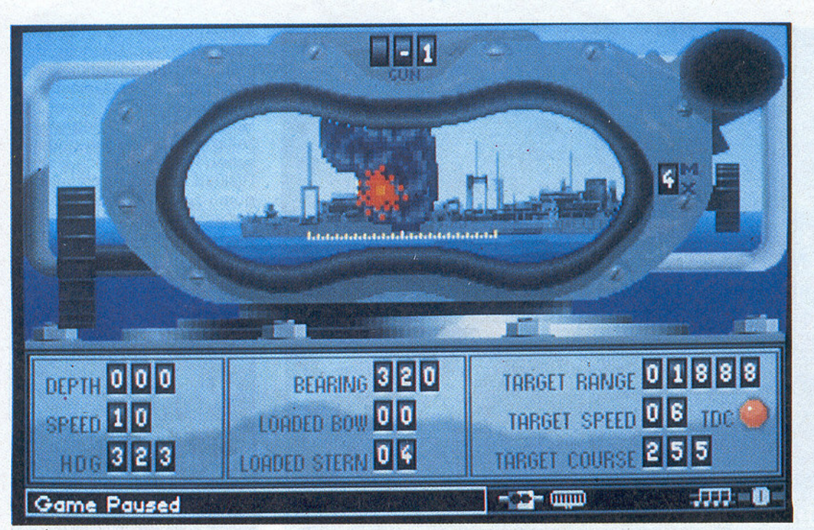


Panzerfahren leichtgemacht: Der Sherman tuckert durch die französische Landschaft (Atari ST)



Silent Service II

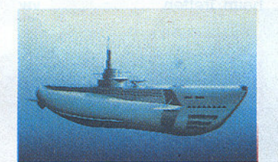
Bordkanone, Torpedoluken, Klaustrophobie und Dieseldampf sorgen für ein feuchtes Simulationsvergnügen.



Brennend treibt ein angeschossener Frachter auf dem Pazifik (MS-DOS/VGA)

Vor fünf Jahren sorgte eine U-Boot-Simulation auf populären Heimcomputern für Furore: Mit "Silent Service" gingen tausende begeisterter Spieler auf Tauchstation. Nun haben sich in den letzten paar Jahren die technischen Voraussetzungen der heimischen Computer ganz gewaltig geändert. So lag für Simulationsspezialist "Microprose" nichts näher, als von dem Erfolgsspiel "Silent Service" eine zweite Auflage zu programmieren, die den heutigen Computern gerecht wird.

"Silent Service II" entführt den Spieler in den Pazifischen Ozean des zweiten Weltkrieges. Ihr steuert ein amerikanisches U-Boot auf der Hatz nach japanischen Frachtern, Tankern oder Kriegsschiffen. Bevor Ihr Eure Karriere als Hobbyadmiral startet, dürft Ihr Euch durch ein paar Einstellungsoptionen des Programmes arbeiten. Hier darf angegeben werden, welchen U-Boot-Typ Ihr fahren wollt, ob die Torpedos immer funktionieren und welches Kriegsdatum Ihr haben möchtet. Wer will, kann seine Zielkünste erst einmal an einigen Übungszielen ausprobieren. Gewandtere Kapitäne

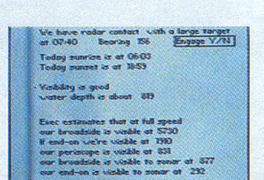


Das U-Boot wird angegriffen (MS-DOS/VGA)

können sich gleich mit einigen vorgegebenen japanischen Schiffsverbänden beschäftigen oder aber den kompletten Krieg durchspielen. Selbstverständlich fehlt auch ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad nicht. Verhalten sich die japanischen Schiffe bei leichtester Einstellung noch ziemlich dämlich und sind leicht auszutricksen, sorgen die härteren Stufen für eine realistischere Herausforderung an den Kapitän des U-Bootes.

Im U-Boot findet man alles wieder, was das Unterwasserabenteuer realistisch gestaltet. Eine Karte des Seegebietes, die sich vergrößern läßt, ist ebenso enthalten wie Schadensanzeigen, das Periskop und die Brücke auf dem U-Boot-Turm. Kommt es zum Kampf mit feindlichen Schiffen, dürft Ihr Euch mit Torpedos oder der Bordkanone wehren.

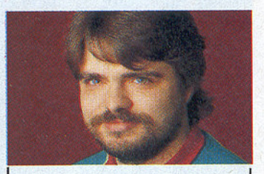
Silent Service II benötigt einen PC mit mindestens 640 KByte RAM, einer CGA-, EGA- oder VGA-Karte. Soundkarten, wie Adlib oder Roland werden ebenfalls unterstützt. Gesteuert wird das U-Boot per Joystick oder via Tastatur. *mh*



Das Logbuch gibt Auskunft (MS-DOS/VGA)



Für den unerfahrenen Kapitän empfiehlt sich das U-Boot der "Gato"-Klasse. Es ist am schnellsten und hat die beste Bewaffnung aller U-Boote. Nehmt erstmal die "Flawless"-Torpedos. Wenn Ihr einen kompletten Krieg durchspielt und auf einen Feindverband stoßt, achtet auf die Tageszeit. Ist es taghell, befindet sich das U-Boot in sicherer Entfernung vom Feindverband und dümpelt in Sehrohrtiefe vor sich hin. Ist es aber Nacht, schwimmt Euer Boot an der Wasseroberfläche, und es kann passieren, daß Ihr Euch mitten in einem Verband japanischer Zerstörer befindet. Hier hilft nur noch eins: Nottauchen.



Meine Meinung

Microprose hat gut daran getan, den Klassiker "Silent Service", kosmetisch und spielerisch aufgepeppt, neuaufzulegen. "Silent Service II" ist seit dem ersten Teil und dem Konkurrenz-U-Boot von Electronic Arts "688-Attacksub" das Beste, was Liebhabern handfester Seeschlachtsimulationen passieren kann. Vielfältige Optionen, die auch dem Einsteiger ein schnelles Erfolgserlebnis garantieren, eine (unter VGA) famose Grafik und sehr intelligente Computergegner sorgen für monatelangen Spielspaß. Einziger Wermutstropfen: Ohne VGA oder EGA-Grafikkarte und einen AT spielt sich Silent Service II zäh wie eine Unterwasserschnecke.



Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 87%



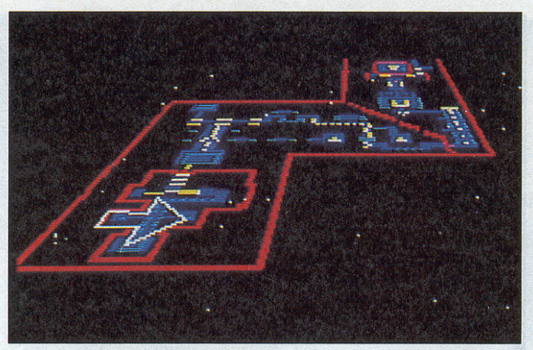
Simulcra

Abtauchen in eine fantastische Welt: Um einen Supercomputer von Viren zu befreien, müßt Ihr Euch in seine Simulation reintrauen.



Meine Meinung

Grafik ist recht flott und atmosphärisch hervorragend gelungen. Farbwahl, Schattierungseffekte und partikelstrotzende Wonneexplosionen sind eine Augenweide; man nimmt dem Spiel sogar die abstruse Hintergrundstory ab. Dieses dekorative Szenario tut dem Programm gut, denn im Prinzip ist es nichts weiter als eine geschickte Variante des sattsam Bekannten "Treffen und nicht getroffen werden" mit Extras. Die Suche nach den Energiegeneratoren, das Umschalten zwischen Flug- und Boden-Modus und die Orientierung in den Vektorlabyrinthen addieren sich zu einer adretten strategischen Prise. Die ST-Version macht insgesamt mehr Spaß, weil sie eine Spur schneller ist als die Amiga-Umsetzung.



Die Karte darf man jederzeit aufrufen; der Pfeil markiert Eure Position (ST)

Die Kriege der Zukunft werden in dem Computer "Simulcra" ausgetragen, der ein elektronisches Schlachtfeld simuliert. Eines Tages passiert mit Simulcra ein Malheur, das auch schon manch ehrbaren Heimcomputer lahmgelegt hat: Ein Virus befällt das System. Als Folge werden die insgesamt 30 Kampfszenarien von roten Energiebarrieren abgeschirmt.

Das Gefährt, mit dem Ihr Einlaß in das simulierte Schlachtfeld findet, nennt sich SVR. Ihr könnt mit ihm in einer Art Panzermodus auf dem Boden herumtuckern, aber auch ein paar Flügel ausfahren und dank einer Prise Extraschub eine kurze Runde in der Luft drehen. Das bizarre Szenario der simulierten Kampfzonen wird in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt. Zu Euren Gegnern gehören sowohl Bodengeschütze als auch herumsausende Panzer und Angreifer aus der Luft. Ihr beginnt die Mission mit unversehrten Schutzschilden und der unverzichtbaren Bordkanone, die Euch im ganzen Spiel erhalten bleibt. Doch ganz ohne Extras muß man sich nicht durchschlagen; einige Gegner hinterlassen bei ihrer Vernichtung wertvolle Kapseln. Für viel Übersicht sorgt der Radarschirm, der am unteren Bildrand eingeblendet werden kann. Hohe Durchschlagskraft zeichnen die Raketen aus, die in Verbindung mit einem Zielsystem auch den robustesten Gegnern das Fürchten lehren. Mit einem ECM-System hält man sich wiederum gegnerische Raketen vom Leibe, "Speed ups" machen Euer Gefährt schneller sowie wendiger und die recht großzügig verstreuten Extraleben kann man bald gut gebrauchen. *hl*

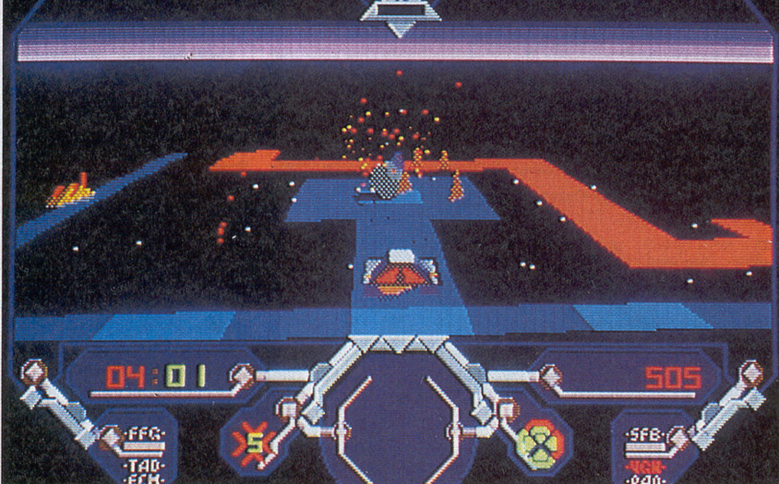


Den Flugmodus nur in wenigen Situationen einsetzen, da der Gleiter hier schnell riesige Entfernungen zurücklegt. Besser fährt man mit der vorsichtigen Taktik: Kurz in neues Terrain vorstoßen, die Lage sondieren, wieder zurückziehen und eine Taktik schmieden: Welchen Gegner schalte ich zuerst aus, wie muß ich mich bewegen, um nicht getroffen zu werden? Die Geschütztürme landen kaum einen Treffer, wenn Ihr ständig in Bewegung seid.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microstyle
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action

AMIGA:	**86%**
ATARI ST:	**86%**



Wumm! Hat's einen Gegner zerlegt, fliegen die Partikel effektvoll durch den Raum (ST)



Ski or Die

Das ideale Spiel zur kalten Jahreszeit: Erlebt komisch-knackig-klirrende Turniere mit sechs Pulverschneeklassikern.

Mit müden Alpin-Spirenzien Marke Riesenslalom möge man uns verschonen: "Ski or Die" heißt das treffende Motto für Alternativwinterspiele. Bis zu sechs Spieler können sich in die Teilnehmerliste eintragen und bei einem Turnier die fünf Disziplinen abklappern. Die besten Punktzahlen pro Wettkampf werden gespeichert. Auf dem Programm stehen folgende Winterfreuden:

"Snowball Blast": Die gnadenlose Schneeballschlacht — böse Buben greifen Euch aus mehreren Richtungen gleichzeitig an. Ihr steuert ein Fadenkreuz, mit dem die Burschen ins Visier genommen werden. Erwischt man ein Sternchen, hat man einige Sekunden lang Schneeball-Dauerfeuer. Seift Ihr Eskimos und kettensägentragende Häschen ein (die Programmierer haben Sinn für Humor), gibt's Bonuspunkte. "Snowboard Half-Pipe": In 3D-Perspektive rauscht man mit dem Snowboard durch eine Eisbahn. Ihr habt zwei Minuten, um durch spektakuläre Tricks viele Punkte zu sammeln. "Aero-Aerials": Trickski total vor einer strengen Jury: Sammelt zuerst Kraft für den Absprung, um dann in der Luft Salti, Schrauben und andere Sensationsverrenkungen zu schaffen.

"Downhill Blitz": Die Tiefschneeabfahrt für Unerschrockene. Kunstvolle Sprünge über Abgründe und Buckelpisten werden mit Extrapunkten honoriert. Vorsicht vor Stürzen talabwärts; die kosten zwar nicht das Leben, aber Zeit.

"Innertube Trash": Zwei Jungs schlittern in Gummireifen talwärts. Sammelt unterwegs spitze Waffen auf und versucht, des Gegners Reifen wegzuschubsen oder zu pieken. Bei dieser Disziplin können zwei Spieler gleichzeitig antreten (der Schadenfreude-Faktor wächst und wächst und wächst...); auf Wunsch springt auch der Computer als Gegner ein. *hl*



Bei dieser Schneeballschlacht gibt's keine Gefangenen (MS-DOS/EGA)



Mit dem Snowboard in den Eiskanal (C 64)

Meine Meinung

Witzig, spritzig, dieser eisige Sechskampf. Ski or Die ist eine gelungene Mischung aus Sportspiel- und Actionelementen. Bei allen Disziplinen fiel die Steuerung recht ausgefeilt aus und erlaubt viele Manöver. Die, vor allem bei der MS-DOS-Version, gute Grafik ist für so manchen Lacher gut; insbesondere die wilde Schneeballschlacht spart nicht mit zwerchfellkitzelnder Animation. Auf dem C 64 muß man zwangsläufigerweise mit etwas groberer Grafik auskommen, doch die Motivation wird dadurch kaum geschmälert. Liebhaber von Jux-Sportspielen werden an Ski or Die ihr frostiges Vergnügen haben.



Bei Aero-Aerials hängt viel vom Absprung ab. Durch heftigste Links-Rechts-Rüttelei sollte Ihr in der Lage sein, bis zum Sternenhimmel zu springen — sieht nett aus, bringt den Kreislauf in Schwung und läßt viel Zeit für die Übung.

Laßt bei der Schneeballschlacht die Bonuspunktebringer erst mal links liegen. Ihr habt genug damit zu tun, die "Angreifer" zu erwischen und dadurch möglichst lange im Spiel zu bleiben.



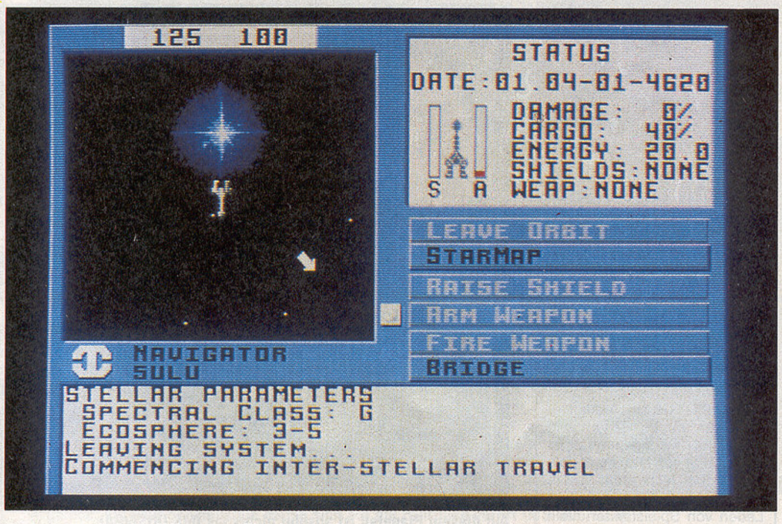
Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark
Genre: Sport

C 64:	**74%**
MS-DOS:	**77%**



Starflight I

Auf Entdeckungsfahrt im Weltraum: Mit "Starflight 1" erlebt Ihr spannende Abenteuer an den Grenzen des bekannten Universums.



Navigator an Brücke: Nähern uns Zielplanet. Alles bereit zur Landung. (Amiga)

Im Jahre 4619 ist die Erde längst ein vergessener Planet. Die Menschheit wurde in einen interstellaren Krieg verwickelt und hat nach Jahren der Flucht eine neue Heimat auf dem Planeten Arth gefunden. Im Zuge dieser Umwälzungen ging das technische Wissen vom Hyperraumflug verloren, und die Menschen waren relativ isoliert. Das ändert sich schlagartig, als es den Wissenschaftlern gelingt, Endurium-Raumschiffe zu bauen, die schneller als das Licht fliegen können. Eine Flotte von Forschungsschiffen wird ausgesandt, um die Weiten des Universums zu erkunden. Ihr seid Kommandant eines dieser Explorer-Schiffe. Zusammen mit sechs Gefährten geht Ihr auf die Suche nach kostbaren Bodenschätzen, kolonisierbaren Planeten und nehmt Kontakt mit geheimnisvollen Außerirdischen auf. Doch irgendetwas ist oberfaul im Weltraum: Einstmals blühende Planeten verwandeln sich in atomare Gluthöllen, und aggressive Aliens bringen Tod und Verderben in die kosmischen Weiten.

Vor dem eigentlichen Start müßt Ihr aber erst einmal Eure Crew zusammenstellen und ausreichend trainieren, damit sie ihrer Aufgabe gewachsen ist. Mit dem Erlös aus dem Verkauf von Bodenschätzen könnt Ihr Euer anfangs noch recht lahmes Raumschiff mit Energieschirmen, Zusatzladeräumen, besseren Triebwerken und stärkeren Lasern ausrüsten. Mit einem kleinen Beiboot könnt Ihr auf allen Planeten landen und besonders wertvolle Mineralien einsammeln. Trefft Ihr unterwegs auf Außerirdische, dann hängt es vom diplomatischen Geschick und den Sprachkenntnissen Eures Funkers ab, ob sich die Begegnung kriegerisch oder freundlich entwickelt. Ein guter Draht zu anderen Rassen ist nämlich notwendig, um die Geheimnisse des Weltraums erfolgreich zu ergründen. *vw*

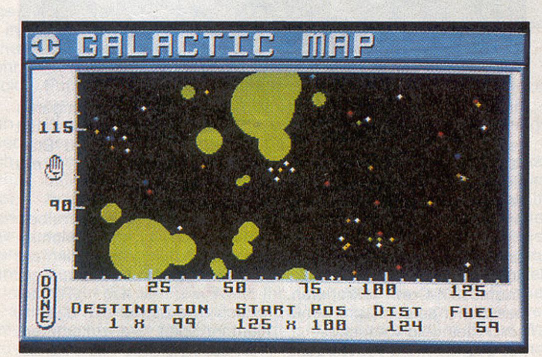


Meine Meinung

Obwohl die PC-Version von "Starflight I" schon drei Jährchen auf dem Buckel hat, bleibt dieses Programm im Bereich Rollenspiel mit Science-fiction-Handlung ungeschlagen. Die Hintergrundgeschichte kann es mit jedem guten Zukunftsroman aufnehmen. Daß Grafik und Sound nicht mehr ganz dem heutigen Standard entsprechen, kann man dabei leicht verschmerzen, spielerisch wird man dafür exzellent bedient. Ich habe selten eine so gelungene Mischung aus Rollenspiel-, Handels- und Adventure-Elementen gesehen. "Starflight I" hat in meiner Software-Sammlung einen Ehrenplatz und ist zweifellos ein Klassiker im Rollenspielgenre.



Wollt Ihr "Starflight" erfolgreich lösen, müßt Ihr unbedingt auf die Suche nach bestimmten Artefakten gehen. Folgende Planeten sind da besonders vielversprechend: In einer Dunkelwolke im Gebiet der Spemin findet Ihr auf den Koordinaten 82/148 einen Planeten. Seht Euch mal die Koordinaten 29N+13W etwas genauer an. Die Erde liegt auf 215/86.



800 Planeten auf einen Blick: die Sternenkarte mit allen Flugrouten, Zielplaneten und Dunkelwolken (Amiga)



Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark
Genre: Rollenspiel

Amiga:	**86%**
Atari ST:	**86%**
C 64:	**79%**
MS-DOS:	**82%**

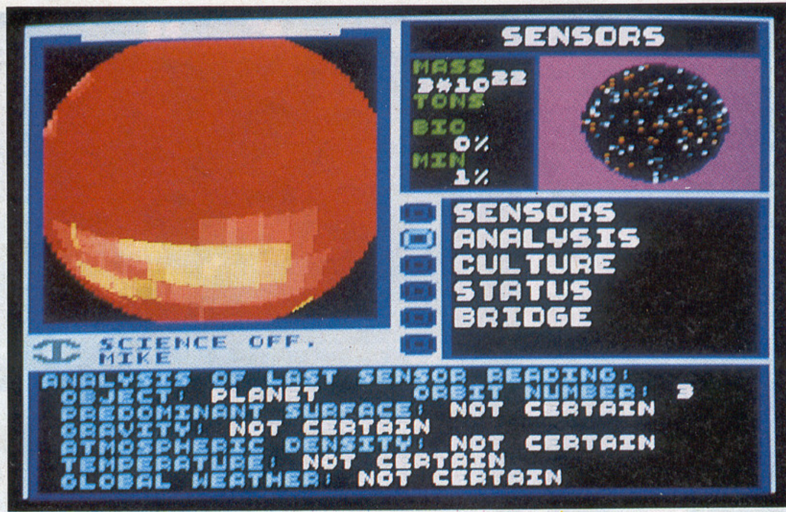
Starflight II

Aliens, die noch nie ein Spieler zuvor gesehen hat, und 500 Welten, die zu erforschen sind, warten im zweiten Teil des SF-Rollenspiels "Starflight".



Meine Meinung

Großartige Änderungen bei "Starflight II" gegenüber dem ersten Teil kann man mit der Lupe suchen. Starflight II ist noch immer ein schönes Spiel, das für eine ganze Weile an den Monitor fesselt. Leider wurden einige unschöne Macken aus dem ersten Teil nicht ausgebügelt. So hätte ich mir wenigstens eine neue Benutzerführung gewünscht, denn das Tastengefummel ist im Zeitalter von Maus und Joystick sicher nicht mehr "up to date". Auch das Speichern und Laden von Spielständen stellt die Geduld des Spielers auf eine harte Probe. Aber was soll's: Starflight II hat kaum etwas von dem tollen Sience-fiction-Flair à la "Enterprise" verloren, was auch schon den ersten Teil zu einem Genuß machte. Das liegt zum Teil an den wirklich schnuckeligen VGA-Bildern der Alien-Rassen.



Auf diesem Planeten ist absolut nichts los (MS-DOS/VGA)



Dieser Geselle meldet seine Handelswünsche an (MS-DOS/VGA)

Vor rund drei Jahren startete ein Rollenspiel seinen Siegeszug um die Welt: "Starflight". Eine märchenhaft schöne SF-Story und ein geradezu fantastisches Feeling sorgten in so manchen Büros für eine Unterwanderung der Arbeitsmoral. 1990 war es dann soweit: "Starflight II" erblickte das Licht der Computerbildschirme. Seit den Abenteuern aus dem ersten Teil hat sich einiges in der bekannten Galaxis verändert. Nicht nur, daß zwei neue Alien-Rassen sich im Universum ausbreiten. Zusätzlich zu den feindlich gesinnten Außerirdischen sorgt eine geheimnisvolle Dunkelwolke im Zentrum des Weltalls für Aufruhr.

Um an das Geheimnis der eigenartigen Wesen und der Dunkelwolke zu gelangen, müßt Ihr erstmal Handel treiben. Nur mit Handel gelangt Ihr zu genügend Geld, um Euer am Anfang recht mager ausgestattetes Raumschiff zu verbessern. Gegenüber dem Vorläuferprogramm wurde deshalb Wert auf einen besonders umfangreichen "Wirtschaftsmodus" gelegt. Ansonsten ist fast alles beim alten geblieben. Aus fünf Rassen könnt Ihr Eure Raumschiff-Crew rekrutieren. Das Schiff selbst kann, genügend Kleingeld vorausgesetzt, mit zusätzlichem Frachtraum, besseren Raketenwerfern und Lasern sowie dickeren Motoren und widerstandsfähigeren Schutzschilden ausgestattet werden. Gesteuert wird Starflight II via Tastatur. *mh*



Handeltreiben ist das wichtigste Element von Starflight II. Richtet Euch also darauf ein, daß Ihr, um im Spiel voranzukommen, oft außerirdische Handelsmissionen besuchen müßt. Schreibt Euch vor allem die Koordinaten von Planeten und Systemen auf, in denen Ihr die dringend benötigten Spezialgegenstände bekommt. Zuleicht verirrt man sich in der Tiefe des Weltalls. Ganz besonders geldgierige Spieler, die schnell ein gutes Raumschiff und eine voll ausgebildete Mannschaft haben wollen, sollten sich ihren Spielstand mal mit einem Diskettenmonitor genauer anschauen. Ein paar hexadezimale Zahlen hier und da geändert, und Ihr seid Millionär. Das sollten aber nur technisch versierte Spieler machen.



Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel
Außerdem geplant für Amiga und Atari ST

MS-DOS: 83%

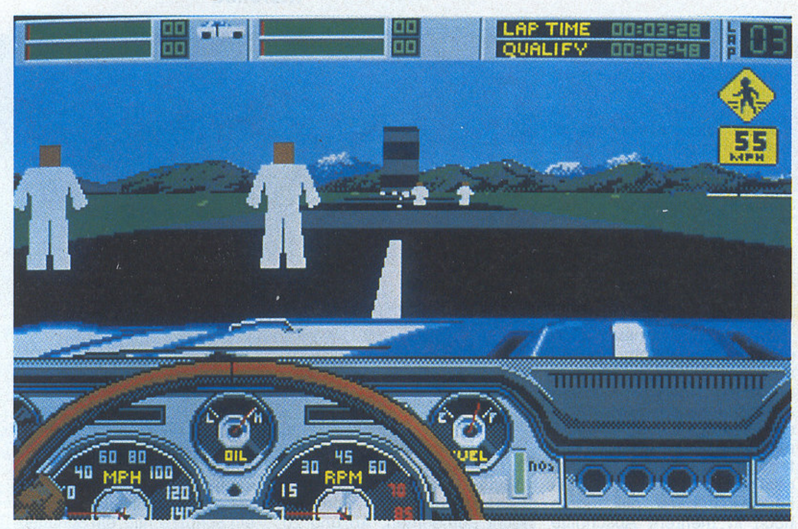
Stunt Driver/Crash Course

Schiefe Pisten, schnelle Autos und qualmende Reifen sind die Zutaten zum dreidimensionalen Rennspaß Crash Course.

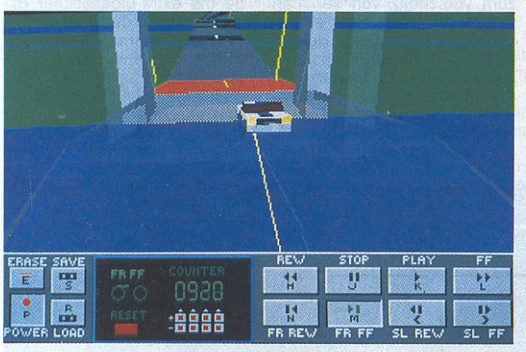


Meine Meinung

Na endlich! Nach dem verunglückten Autoprogramm "Vette" hatte ich schon arge Bedenken, was Spektrum Holobyte denn nun für ein Spiel auf die Räder stellt. Aber meine Befürchtungen waren nicht berechtigt. "Crash Course" ist ein herrlicher Fahrspaß, der dank der guten Mischung aus "Stunt Car Racer" und "Indy 500" lange für Vergnügen sorgt. Dafür sorgen nicht nur die auf einem AT und unter EGA und VGA schnelle und zügige Grafiken, der röhrende Adlib-Sound oder die famosen Kamerafunktionen. Das, was Crash Course aus der Masse der Autorennen heraushebt, ist dieses tolle Streckenkonstruktions-Kit. Liebhaber, die früher mit einer Carrera-Bahn ihren Traum als schnittigen Rennfahrerkönig ausgelebt haben, können endlos austoben. Einziges Manko bei Crash Course ist die etwas filigrane Steuerung.



Ärgerlich: Ein paar Schaulustige haben sich auf die Fahrbahn verirrt (MS-DOS/EGA)



Aufgezeichnet: die Brücke auf Video (MS-DOS/EGA)

Crash Course, das ist der neuste Autorennsimulator von Simulationsprofi Spektrum Holobyte. Wie der Name schon andeutet, ist es bei diesem Programm nicht damit getan, einen schnellen Flitzer in möglichst kurzer Zeit um eine öde Piste zu hetzen. Vielmehr steht fahrerisches Geschick auf dem Stundenplan.

Ihr steuert ein sog. Chrash-Car über Kurse voller gemeiner Hindernisse. Zeit ist zwar wichtig in einem solchen Rennen, noch wichtiger ist aber das heile Ankommen. Alles, was so einen Kurs heimtückisch und gemein machen könnte, haben die Programmierer in die fünf vorgefertigten Strecken von Crash Course eingebaut. Da gibt es z.B. simple Sprungrampen, Brücken, die auf- und zugehen, Ölflecken, Loopings, Steilkurven und Tunnel. Sogar Fußgänger, die über die Straße marschieren, sind vorhanden. Wenn Ihr genug von den fertigen Bahnen habt, können mit dem eingebauten Kurseditor beliebig viele eigene Strecken zurechtgebastelt und abgespeichert werden. Am Anfang seid Ihr noch alleine auf der Piste, auf Wunsch fahren aber bis zu drei Computerkollegen mit auf der 3D-Piste. Wenn Ihr einen zweiten Computer und einen Kumpel parat habt, dürft Ihr via Modem gegeneinander antreten.

Am oberen Bildrand gibt es neben Rundenzeit auch Anzeigen über Eure derzeitige Position und den Beschädigungsgrad Eures Wagens.

Ein besonderes Schmankerl sind die feschen alternativen Blickrichtungen, aus denen Ihr das 3D-Spektakel beobachten könnt. So dürft Ihr vom Wagen aus nach vorn, hinten und zur Seite schauen. Per aufgestellten Kameras kann das Rennen von außen begutachtet werden, und Ihr dürft Euren Wagen sogar aus der Sicht eines Hubschraubers per Maus, Joystick oder Tastatur steuern. *mh*



Bereitet Euch gut auf die Karriere als Sensationsfahrer vor. Die eine oder andere Trainingsrunde auf einem neuen Kurs zahlt sich später aus. Die Devise heißt bei Crash Course nicht schnell um jeden Preis zu sein. Lieber rechtzeitig den Fuß vom Gas nehmen, dafür aber heil und gesund das Ziel erreichen. Die eingeblendeten Geschwindigkeitsempfehlungen sind sehr nützlich, und Ihr solltet Euch daran halten. Bastelt Euch Strecken mit je einer Schikane, um diese genauer kennenzulernen. Erst erfahrene Fahrer sollten verschiedene Hindernisse kombinieren.



Hersteller: Spektrum Holobyte
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 76

Super Shinobi

Besser als der Automat: Viele Levels, edle Grafik, tolle Extras und ein prima Spielgefühl zeichnen dieses fantastische Action-Spektakel aus.

Um die Werbetrommel für das Mega Drive zu rühren, müssen natürlich auch Segas hauseigene Spielhallenhits herhalten. Diese sind den Japanern allerdings nicht immer gut genug. Neben "Space Harrier II" und "Super Thunder Blade" ist mit "Super Shinobi" (Deutscher Titel: "The Return of Shinobi") schon die dritte Umsetzung erschienen, die mit zusätzlichen Features und mehr Levels gegenüber dem Original aufgepeppt wurde.

An der Story hat man allerdings nicht gerüttelt: Ein gutaussehender Kampfsport-Freak macht sich mit ein paar Dutzend Shurikans (unangenehm spitze Wurfgeschosse) bewaffnet auf die Suche nach der entführten Freundin. Vor dem angestrebten Happy-End warten harte acht Level, die zudem noch in mehrere Abschnitte aufgeteilt sind. Natürlich kommt auch hier der Spezialtrick des Mega Drives, das eindrucksvolle Zwei-Ebenen-Parallax-Scrolling in alle denkbaren Richtungen zum Einsatz.

Neben den obligatorischen Gegnern findet man unterwegs Kisten, die mit einem gezielten Shurikan-Wurf zu öffnen sind. Weitere Shurikans, etwas Lebensenergie oder ein Extraleben sind die lohnende Beute. Zu stürmisch sollte man den Inhalt der Kisten allerdings nicht aufnehmen. Ab und zu kommt eine tickende Bombe zum Vorschein, von der man sich dann schleunigst entfernen sollte. Gehen dem Helden tatsächlich die Shurikans aus, dann kann er sich immer noch mit Fußtritten und Handkantenschlägen wehren und so die Kisten zertrümmern. Wenn's allzu brenzlig wird, empfiehlt sich der Einsatz einer der vier Superwaffen. Davon habt Ihr mindestens eine pro Level zum einmaligen Einsatz zur Verfügung. Zur Auswahl stehen u.a. ein Schutzschild, ein Schattenkämpfer und eine Smart-Bombe mit extra-gigantischer Explosion. Wird der Spieler trotz aller Vorsichsmaßnahmen getroffen, geht etwas Energie flöten. Allzuoft sollte dies nicht passieren, denn sonst ist ein ganzes Leben futsch und Ihr müßt den Level von vorne beginnen. *mg*



Laßt Euch nur nicht naßmachen (Mega Drive)



Um diesen Fiesling zu besiegen, mittels Doppelsprung den Fünferpack Shurikans abfeuern (Mega Drive)



Meine Meinung

Super Shinobi ist ohne Zweifel eines der besten Action-Spektakel, die jemals für Computer oder Videospiel-System erschienen sind. Um alle Superlativen aufzuzählen, die in dem Programm zu finden sind, fehlt hier leider der Platz. Nur ein paar Einblicke: Die Levels sind sowohl grafisch als auch spielerisch sehr abwechslungsreich. Dazu kommt eine atemberaubende Musik, die es verdient hätte, als CD veröffentlicht zu werden. Das wichtigste ist jedoch, daß der Spielablauf bis ins letzte Detail optimal ausgetüftelt wurde. Für jeden Gegner gibt es eine Strategie, wie man ihn, ohne einen Tropfen Energie zu verlieren, besiegen kann. Kurzum: Ein Prachtspiel, wie man es nur selten findet.



Wenn Ihr im Optionmenü seid, dann stellt die Anzahl der Shurikans auf "00" ein. Legt nun das Joypad beiseite und wartet einige Sekunden. Nach kurzer Zeit wandelt sich die Anzeige von "00" in ein Symbol, das für "Unendlich" steht. Jetzt habt Ihr im Spiel unendlich viele Shurikans zur Verfügung und braucht nicht mehr sparsam damit umzugehen. *mg*



STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 91%



Super Wonderboy in Monsterland

Knuddelig süß und blondbeschopft muß Klein-Wonderboy das Wunderland vom bösen Drachen befreien.



Statt Windel und Babyrassel das Schwert und rostfreie Rüstung: Wonderboy auf dem Kriegspfad (ST)

Das Leben geht im Wunderland seinen gewohnt ruhigen Gang, bis ein schleimig grüner Drache auftaucht und für Aufregung sorgt. Die Einwohner des Landes zittern vor Angst und wenden sich in ihrer Not an "Wonderboy".

Durch ein ganzes Dutzend Levels müßt Ihr Wonderboy steuern, um am Ende dem Drachen persönlich gegenüberzustehen. Der Drache hat scharenweise Feinde losgesandt, um Wonderboy an seiner Rettungsaktion zu hindern. Neben Schlangen, Zwergen, Geistern und garstigen Vögeln warten noch ein gutes Dutzend Obermotze in den Spielstufen. Um Wonderboy das Leben noch schwerer zu machen, gibt es für jede Spielstufe ein knackiges Zeitlimit. Überschreitet Ihr das Limit, wird Wonderboy ein wenig von seiner Lebensenergie abgezogen. Wonderboy verliert bei Berührungen mit Feinden oder dem Fehltritt in eine Lavapfütze ebenfalls ein Quentchen des kostbaren Lebenssafts.

Am Anfang seines Abenteuers ist Wonderboy denkbar mager ausgestattet. Nur ein kleines Schwert und ein Trank, der verbrauchte Lebensenergie einmal zurückbringt, gehören zum Grundrepertoir. Glücklicherweise haben die Einwohner des Landes aber am Wegesrand Läden aufgestellt, in denen Wonderboy seine Ausrüstung gegen bare Münze verbessern kann. Geld bekommt Ihr durchs Umnieten von Monstern, oder dem Finden versteckter Schätze am Wegesrand. Ab und zu hinterlassen einige Endgegner auch ein schärferes Schwert. *mh*



Geld ist immer knapp im Wunderland. Also solltet Ihr Euch jedes versteckte Goldmünzchen schnappen, was Ihr entdecken könnt. Generell sind versteckte Goldmünzen an recht markanten Stellen zu finden. Zum Beispiel sind oft auf Wolken oder an Gebäuden Schätze verborgen. Kauft Euch in dem ersten Laden, der es anbietet (2. Level), ein Schild und nicht die Stiefel.



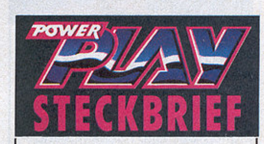
Ein dicker Obermotz muß besiegt werden (ST)



Meine Meinung

Ach Gott, ist der niedlich! Wonderboy ist nicht nur zum Knuddeln süß, sondern auch ein sehr gutes Hüpf-, Sammel-, und Actionspielchen. Spielerisch wird einem ganz schön was geboten: gerissene Schurken, viele Spielstufen und gute, zum Teil exzellent versteckte Extras.

Am schönsten von allen Versionen ist wohl die PC-Engine-Fassung, die dem Original-Automatenspiel am nächsten kommt. Ebenfalls sehr schön spielt sich der Super Wonderboy auf dem Atari ST, während auf C 64 dank technisch mieser Umsetzung der Spieler aus Wut am liebsten in den Joystick beißen würde. Der Amiga-Wonderboy spielt sich wegen extrem langer Ladezeiten nicht so flüssig wie sein Kollege auf dem ST.



Hersteller: Activision (Computer) Sega (Mastersystem) Hudson (PC Engine)
Distributor: United Software (Computer) Import (Konsolen)
Zirka-Preis: 49 bis 85 Mark (Computer) 100 Mark (Konsolen)
Genre: Actionspiel

Atari ST:	80%
Amiga:	78%
C 64:	59%
Master-System:	80%
PC-Engine:	82%

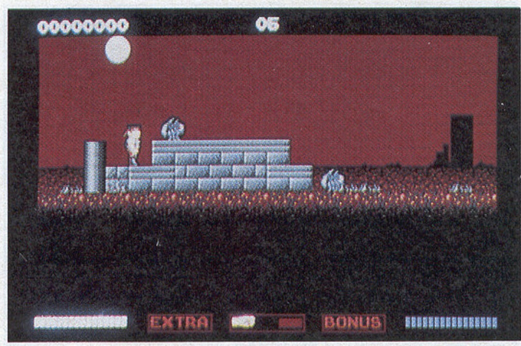
Switchblade

Steigt in das Labyrinth des Todes und sucht die Feuerklinge. Nur so könnt Ihr die Welt von den finsteren Mächten befreien.

10000 Jahre sorgten die Ritter des Ordens der Feuerklinge für Ruhe und Frieden auf der Cyber-Welt von Thraxx. Doch nun ist die Feuerklinge zerbrochen und Havok der Finstere mit seinen grausigen Horden hat Einzug gehalten in die unterirdische Stadt. Fast alle Ritter des Ordens sind zusammen mit den anderen Einwohnern der Stadt in den Kämpfen umgekommen. Hiro, der letzte Überlebende, macht sich auf in die dunklen Verliese, um die 16 Fragmente des zerstörten Schwertes zu suchen und neu zu schmieden. Nur mit dieser mächtigen Klinge kann Havok besiegt werden und der Friede wieder in Thraxx einziehen.

In der Rolle von Hiro seid Ihr mit einem mächtigen Cyber-Arm ausgerüstet, mit dem Ihr vernichtend zuschlagen könnt. Allerdings fehlt Euch anfangs noch die nötige Munition, so daß Ihr Euch zuerst nur auf den Nahkampf beschränken müßt. Drei Schlagarten stehen zur Auswahl, die Ihr mit Joystick und Feuerknopf anwählt. Im Verlauf des Spiels findet Ihr dann Magazine mit Feuerbällen, Shurikens, Pfeilen und automatischen Messern, die Eure Feuerkraft erheblich steigern. Zusätzlich könnt Ihr magische Schilder aufsammeln, die Euch schneller oder für 16 Sekunden unverwundbar machen.

In dem klassischen Lauf- und Springspiel marschiert Ihr durch ein großes unterirdisches Labyrinth, das mit Plattformen, Leitern, beweglichen Blöcken und Geheimgängen vollgestopft ist. Zerstörbare Blöcke geben oft den Weg in einen Bonusraum frei, in dem nützliche Gegenstände, Heilenergie oder Teile der Feuerklinge verborgen sind. Neben kleineren Missetätern warten fünf Obermonster auf Euch und Euern Cyber-Arm. *vw*



Grau ist die Grafik, gefährlich die Monster. Jetzt sind harte Kämpfer gefordert (Atari ST)



Meine Meinung

"Switchblade" ist ein gradliniges Plattformspiel ohne Wenn und Aber. Hiro hat nichts anderes zu tun, als seinen Weg durch das Labyrinth zu finden und nebenbei alle Gegner zu erledigen. Gänge und Räume sind dermaßen verschachtelt und komplex angelegt, daß trotzdem mehr als genug Spielmotivation übrigbleibt. Alle Gegner und scheinbar ausweglose Situationen lassen sich durch taktische Planung bewältigen. Mit zunehmender Erfahrung des Spielers steigt der Schwierigkeitsgrad und die Gefährlichkeit der Gegner schön kontinuierlich an. Damit man nicht die Orientierung in dem weitläufigen Verlies verliert, sollte man unbedingt eine Karte zeichnen. Wer ein fetziges Plattformspiel mit viel Action sucht, ist mit "Switchblade" gut bedient.



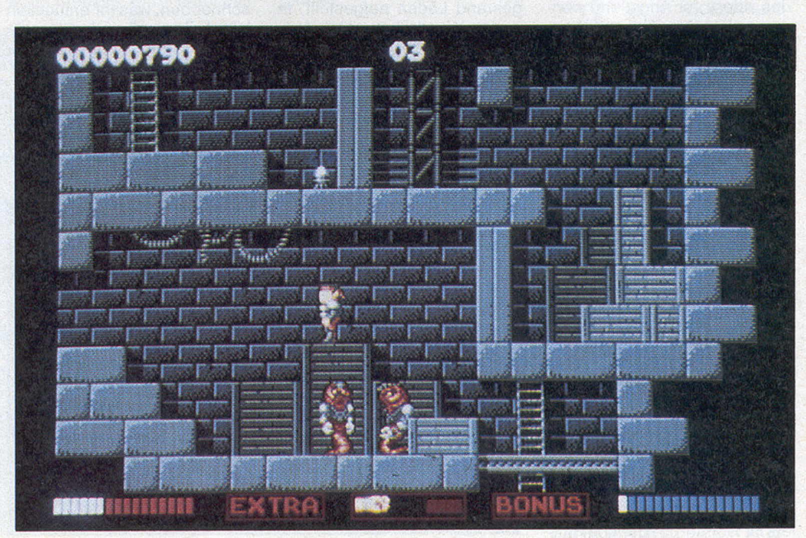
Wenn Ihr Euch schon einmal an einem höheren Level versuchen wollt, dann wartet, bis die High-Score-Liste erscheint. Anschließend gebt Ihr als Namen "POOKY" ein. Je nachdem, welchen Level Ihr spielen wollt, drückt Ihr die Tasten 1 bis 5 und klickt dabei gleichzeitig auf "Exit". Wenn Ihr jetzt das Spiel wie immer startet, dann seid Ihr im gewünschten Level. Nicht ganz fair, aber wirksam.



STECKBRIEF

Hersteller: Gremlin
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 35 bis 85 Mark
Genre: Action-Adventure

Amiga:	79%
Atari ST:	79%
C 64:	72%

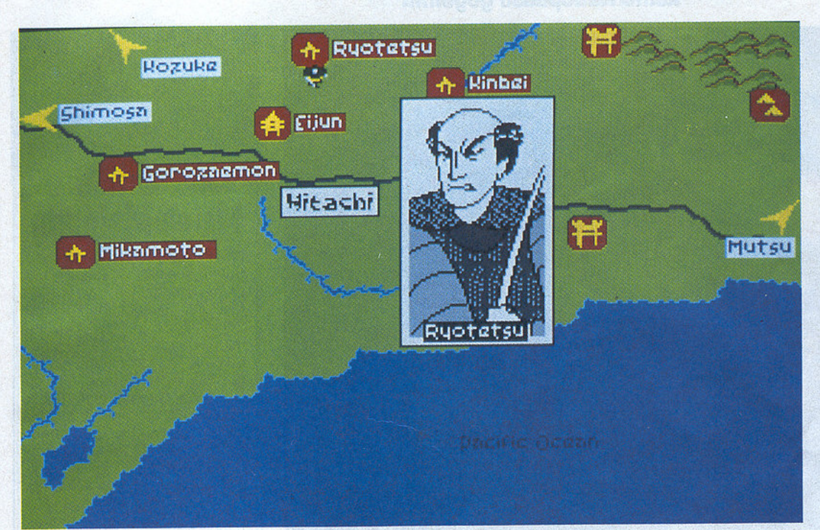


Das Labyrinth wartet schon auf Euch und Euren Cyber-Arm (Atari ST)



Sword of the Samurai

Samurais, Strategie und Schurken ergeben Microproses feine fernöstliche Stäbchen- und Schwertsimulation.



Der Nachbarsamurai schaut fürchterlich finster drein (MS-DOS/VGA)

Spielziel von "The Sword of the Samurai" ist es, sich vom einfachen Dorfsamurai zum Shogun zu mausern.

Natürlich steht Ihr nicht allein auf weiter Spieleflur. Bis zu vier computergesteuerte Rivalen wollen ebenfalls den Shogun-Titel erlangen. Um nun eine Stufe in der strengen Hierarchie heraufzurutschen, gibt es zwei sehr verschiedene Wege. Entweder zeigt Ihr Euch Eurem Boß gegenüber immer freundlich, führt Aufträge gewissenhaft aus, trinkt mit den Nachbarn Tee und killt plündernde Räuberbanden. Kurzum: Ihr spielt den Mustersamurai. Wer Wert auf einen schnelleren Aufstieg legt, kann's aber auch anders versuchen: Beim Nachbarn Diebesgut verstecken oder einen Verwandten entführen, bringt die Computergegner ebenso in Mißkredit wie das Anstacheln der Bauern zu einem Aufstand beim Samurai gegenüber. Wenn alle durch geschicktes Nachhelfen beim Chef in Ungnade gefallen sind, steht Ihr natürlich glänzend da.

Ab und an müßt Ihr neben den zeremoniellen Fertigkeiten eines japanischen Edelmanns auch das Schwert sprechen lassen. So steuert Ihr in speziellen Actionsequenzen Eure Spielfigur und müßt Euch mit Säbel oder Bogen zur Wehr setzen. Taktiker dürfen bei Auseinandersetzungen mit feindlichen Armeen über Aufstellung, Marschordnung und dem Angriff ihrer Truppen entscheiden. *mh*



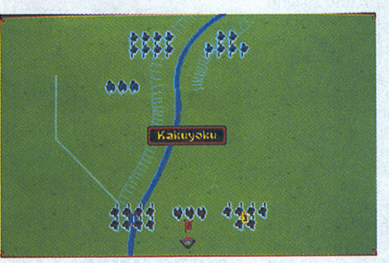
Der schnellste, aber auch der gefährlichste Weg zum Shogun ist das heimliche Abmurksen des Vorgesetzten. Dafür solltet Ihr am Anfang erstmal den leichtesten Schwierigkeitsgrad und als Zusatzskill "fechten" wählen. Sucht Euch ein möglichst großes Stück Land aus, so habt Ihr von Beginn an ausreichend Samurais. Preßt nun den Bauern zwei- bis dreimal höhere Steuern ab und rekrutiert eine größere Armee. Wartet, bis Ihr in der Hierarchie an zweiter Stelle steht, schleicht Euch ins Schloß Eures Bosses und bringt ihn um die Ecke. Mit großer Wahrscheinlichkeit werdet Ihr nun eine ganze Etage raufrutschen.

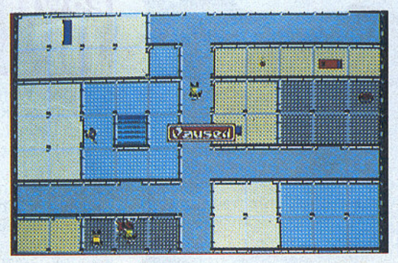


Meine Meinung

Ich liebe so was! Wer sich schon immer von fernöstlichen Ränkespielen angezogen fühlte, wird bei "The Sword of the Samurai" voll auf seine Kosten kommen. Unter VGA stimmungsvolle Grafiken, die japanischen Tuschezeichnungen entlehnt sind, und mittels Soundkarten eine hübsche Musikuntermalung versetzen den Spieler fast schon körperlich ins mittelalterliche Japan.

Spielerisch zeigt sich "Samurai" als eine Ansammlung feiner Action-, Taktik- und Adventure-Komponenten. Dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad kann man auch recht schnell erste Erfolgserlebnisse verzeichnen. Allerdings erreicht die Langzeitmotivation von "Samurai" nicht ganz den Suchtfaktor des Vorläufers "Pirates!".





Taktikgetümmel mit Armeen und Solokampf im Nachbarhaus (MS-DOS/VGA)

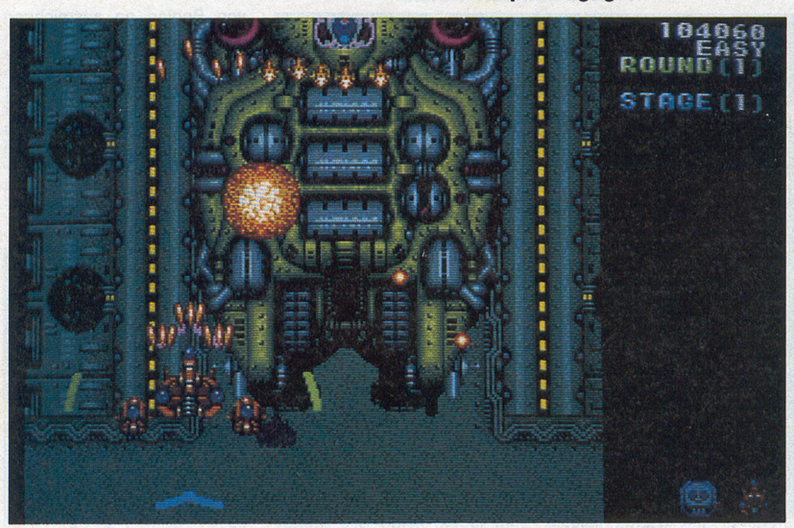


Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 80%

Tatsujin/Truxton

Kein Unterschied zum Spielhallen-Original: Bei diesem Action-Spektakel wird dem Feuerknopf keine Ruhepause gegönnt.



Wer sich die passende Extrawaffe besorgt, der hat bei den Endgegnern leichteres Spiel (Mega Drive)

Mit "Tatsujin/Truxton" liegt eine weitere Episode der "Raumschiff-fliegt-über-vertikal-scrollende-Landschaft"-Serie vor. Fünf Levels lang schiebt sich ein futuristisches Szenario von oben nach unten an Eurem Abfangjäger vorbei. An der Oberfläche sind fast ohne Unterlaß Bodenstationen aufgebaut, die ohne Vorwarnung auf Euch schießen. Darüber hinaus werdet Ihr natürlich von jeder Menge Feindformationen angegriffen. Im Gegensatz zu vielen anderen Ballerspielen tauchen bei Tatsujin recht häufig mächtige Gegner auf. Diese übertreffen an Größe und Durchhaltevermögen die üblichen Fieslinge um ein Vielfaches. Als Krönung wartet in jedem Level der obligatorische Obermotz auf, der sich meist über den gesamten Bildschirm erstreckt.

Netterweise tauchen ab und zu besonders gekennzeichnete Raumschiffe auf, die nach deren Abschuß verschiedene Symbole zurücklassen. Darunter befindet sich u.a. das allseits beliebte "Speed-Up"-Extra, das Euer Raumschiff etwas wendiger macht. Für mehr Schußpower sorgt dagegen das "P"-Extra. Wie diese Aufrüstung im einzelnen aussieht, hängt davon ab, welche der drei verschiedenen Waffen Ihr gerade besitzt: den roten Standardschuß mit großer Breitenwirkung, den grünen Superlaser mit der höchsten Durchschlagskraft oder den blauen Klammerlaser, der sich hemmungslos an den Feinden festsaugt. Ihr könnt die Bewaffnung mit dem Aufnehmen des entsprechenden Symbols während des Spiels problemlos wechseln. *mg*



Vorsicht vor den schußstarken Bodenstationen (Mega Drive)



Ab und zu sind auf der Oberfläche Extraleben versteckt, die mit der richtigen Waffe ergattert werden können. Kurz vor Ende des ersten Levels müßt Ihr auf den grünen Laser umsteigen. Mit dieser Waffe könnt Ihr einen quadratischen Block in der Bildschirmmitte wegschießen, der sich danach prompt in ein Extralebensymbol ("1-Up") verwandelt. Jetzt müßt Ihr es nur noch aufsammeln.



Meine Meinung

Wenn man von dem miesen Sound absieht, ist Tatsujin ein prima Actionspiel, das vor allem zur ausgiebigen High-Score-Jagd einlädt. Obwohl man anfangs nicht daran glauben will, stellt sich nach längeren Sitzungen heraus, daß es für jeden Gegner eine Taktik gibt, die ein Weiterkommen ohne Lebensverlust garantiert. Bis man diese herausgefunden hat, vergehen freilich einige Raumschiffe im feindlichen Kugelhagel. Die wuchtigen Extrawaffen sorgen dafür, daß einem trotz großer Spritedichte auf dem Bildschirm nicht bange wird. Dabei spielt es eine bedeutende Rolle, zur rechten Zeit das passende Extra einzusetzen — Vorausplanung ist das halbe (Über-)Leben.



Der blaue Klammerlaser (Mega Drive)



Hersteller: Sega
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 77%

The Cycles

Waren es letztes Jahr noch vier Räder, so rast man dieses Jahr nur mit zweien ins Ziel: Der Nachfolger zu Grand Prix Circuit ist da.



Meine Meinung

Man nehme Grand Prix Circuit, tausche das Armaturenbrett des Autos gegen das Pult eines Motorrades, und schon hat man "The Cycles". Wer Grand Prix Circuit schon besitzt, der braucht The Cycles nicht unbedingt: Ein paar Verbesserungen sind zwar da, aber die betreffen nicht den Spielverlauf. Alle anderen, die für ein gutes Motorradrennen etwas übrig haben, sei The Cycles ans Herz gelegt. Vor allem PC-Besitzer sollten sich das Spiel einmal ansehen: Es bringt mächtig viel Spaß, in der Mittagspause im Büro mit der Maschine eben mal über die Piste zu donnern...

Das Programmierteam, das der Software-Szene das eher omimöse Rennspiel "Test Drive I" bescherte, landete letztes Jahr mit "Grand Prix Circuit" einen riesigen Hit. Da dachten sich anscheinend die Programmierer: "Das muß doch nochmal gehen!" und stellten schon ein paar Monate später "The Cycles" vor. Statt schnellen Autos stehen diesmal dröhnende Motorräder im Mittelpunkt. Es gibt 15 verschiedene Rennstrecken, auf denen Ihr mit einem von 3 Motorrädern um Weltmeisterschaftspunkte brausen dürft. Jedes Motorrad hat seine Eigenschaften: Das mit 125 cc ist für Anfänger am besten geeignet, dafür aber nicht das schnellste.

Diesesmal gibt es eine Menge Strecken mehr als bei Grand Prix Circuit: Insgesamt sind es 15. Man darf jede einzeln anwählen. Entweder fährt man eine Runde zur Probe (ohne Computergegner) oder stürzt sich sofort in eine Grand-Prix-Saison. Die Strecken sind übrigens originalgetreue Nachbildungen der Kurse auf der Welt: mit Auf und Ab und allem Schnickschnack. Hier findet der Rennfreund alles, was das Herz begehrt: scharfe Kurven, harte Steigungen und enge Tunneldurchfahrten. Es treten pro Klasse neun computergesteuerte Mitfahrer an, die Euch das Leben auf der Piste schwermachen.

High-Score-Listen für jeden Kurs reizen zum "Noch eine Runde, dann hör' ich auf...". Damit man schnell zu Erfolgserlebnissen kommt, darf man sich zu Beginn des Spiels einen von fünf Schwierigkeitsgraden aussuchen. Ab dem dritten Schwierigkeitsgrad muß man sogar selber schalten, sonst besorgt das der Computer. Gesteuert wird mit Tastatur oder Joystick, wobei der Joystick für ein feineres Fahrgefühl sorgt. *al*



— Salzburg ist eine der einfachsten Strecken. Die Kurven kann man mit knappen 120 km/h nehmen, dann wird's aber etwas eng.

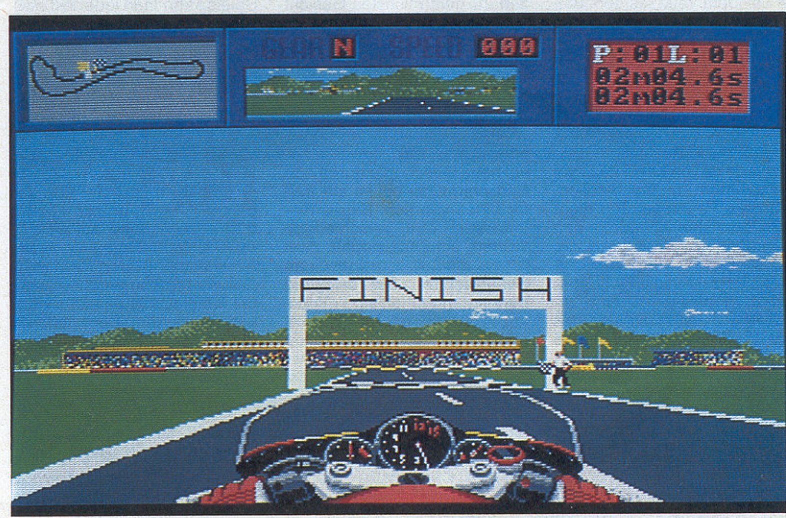
— Ihr müßt mindestens zwei Runden fahren, um eine gute Zeit zu bekommen. In der ersten Runde geht zuviel Zeit mit Anfahren verloren.

— Selber schalten hat den Vorteil, daß man als Profi mehr aus seiner Maschine holen und so bessere Autos fahren kann.

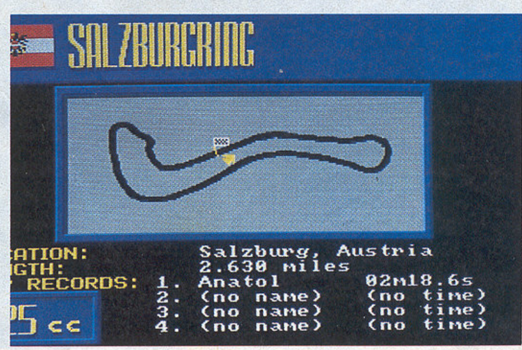


Hersteller: Accolade
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rennspiel

Amiga:	**79%**
MS-DOS:	**81%**



Verspätet auf der Zielgeraden: Die anderen waren wieder schneller (Amiga)



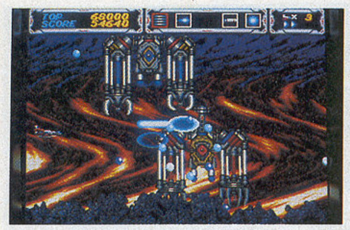
Salzburg: In der Kurve gibt's Nockerln (Amiga)

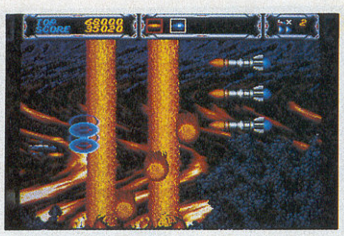


Ätsch: Meine ist schneller... (Amiga)

Thunder Force III

Ab sofort gelten neue Maßstäbe für Ballerspiele auf dem Mega Drive: Dieses Modul sorgt acht lange Levels für ungetrübten Action-Spaß.







Jeder Level bietet eine andere grafische Umgebung: Ob heiß oder im Eis — schußstarke Gegner gibt's überall (Mega Drive)

Im Gegensatz zum zweiten Teil der Action-Saga wird bei dem reinrassigen Ballerspektakel "Thunder Force III" konsequent in eine vorgegebene Richtung gescrollt. Bevor Ihr Euer Reaktionsvermögen unter Beweis stellen müßt, darf man sich einen von fünf Planeten auf der Sternenkarte als Startpunkt aussuchen. Das Szenario ist von Level zu Level vollkommen unterschiedlich. Auf dem Feuerplaneten fliegt man buchstäblich durch den flammenden Vorhof der Hölle; auf der Eiswelt kreuzen gigantische Eiszapfen die Flugbahn; auf dem Wasserplaneten erschweren Luftbläschen das Manövrieren unter Wasser; die Urwaldwelt zeigt mit riesigen, Feuerbälle-spuckenden Pflanzen ihr gefährlichstes Gesicht und der Bergplanet wartet schließlich mit gewaltigen, sich ständig verschiebenden Gesteinsplattformen auf.

Ohne Extrawaffen ist hier natürlich kein Blumentopf zu gewinnen. Deshalb fliegen an bestimmten Stellen in jedem Level nette Geschöpfe durch den Bildschirm, die bei einem Treffer eines von acht Extras hinterlassen: fünf verschiedene Waffen, ein Zusatzleben, zwei rotierende Beiboote oder einen Schutzschirm. Die dringend benötigten Waffen sind ein Laser, Feuerkraft nach hinten, Fächerschuß nach vorne, Raketen nach oben und unten sowie Lenkraketen. Während des Spiels kann man jederzeit zwischen den Extras hin- und herschalten. Außerdem darf man die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs anpassen.

mg



Wenn Ihr im Titelbild die Tasten A, B und C gedrückt haltet und anschließend auf START drückt, dann kommt Ihr in ein Auswahlmenü. Dort kann man Schwierigkeitsgrad und Feuertastenbelegung einstellen sowie Musik und Soundeffekte genießen.

mg



Meine Meinung

Das Modul ist in jeder Hinsicht ein beinahe perfektes Ballervergnügen. Grafik: Sie ist nicht nur erfreulich abwechslungsreich, sondern auch fantastisch gezeichnet. Allein der erste Obermotz sorgt für minutenlange Verzückung. Sound: Jeder Level bietet ein anderes Musikstück. Die Songs sind spannungsgeladen und passen hervorragend zu dem actionreichen Ambiente. Technik: Trotz Unmengen von kleinen, großen und gigantischen Sprites auf dem Bildschirm wird so gut wie nie geflackert. Alle Objekte bewegen sich elegant und absolut ruckfrei. Spielspaß: Hier schlägt Thunder Force III fast die gesamte Konkurrenz. Es spielt sich wie ein Traum, ist immer fair und verlangt viel Taktik beim Einsatz der richtigen Extrawaffe.





Grafikpracht, die sprachlos macht: Der erste Obermotz sieht blendend aus (Mega Drive)



Hersteller: Techno Soft
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 85%

Tie-Break

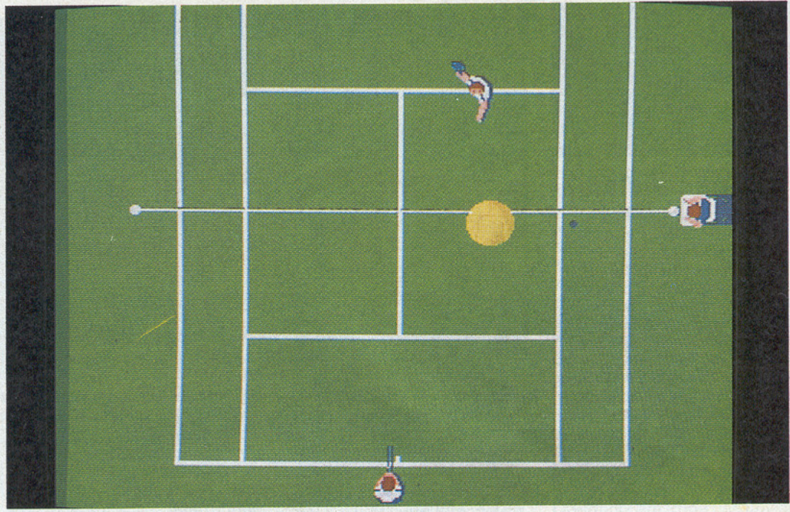
Spiel, Satz, Sieg: Diese flotte Tennissimulation putzt so manchen Konkurrenten vom Platz — auf Asche, Rasen und Kunststoffbelag.



Meine Meinung

Bei dieser Tennis-Simulation hat man an so ziemlich alles gedacht: Einzel, Doppel, Rangliste und sogar Doppel mit bis zu vier Spielern. Die Grafik gibt auf den ersten Blick nicht viel her, ist aber ausgesprochen zweckmäßig und garantiert beste Übersicht. Sehr sympatisch auch die Tatsache, daß man sich nicht um die Lauferei zu kümmern braucht. Der Erfolg hängt so in erster Linie von der richtigen Spielstrategie und dem Timing ab, um die Bälle möglichst millimetergenau auf die Linie zu schlenzen. Ein paar Stunden Geduld sollte man aber auf alle Fälle aufbringen, denn die Steuerung will erst einmal erlernt werden. Spielerisch sind alle Versionen gleich gut; beim C 64 fällt lediglich die Grafik etwas ab.

Tie Break sollte man sich insbesondere dann nicht entgehen lassen, wenn man ein paar Kumpels zu einem Tennis-Turnier zusammentrommeln kann: Ein Doppel mit vier Spielern ist die reinste Stimmungskanone.



Der Rasenplatz grünt so grün wie in Wimbledon (Amiga)

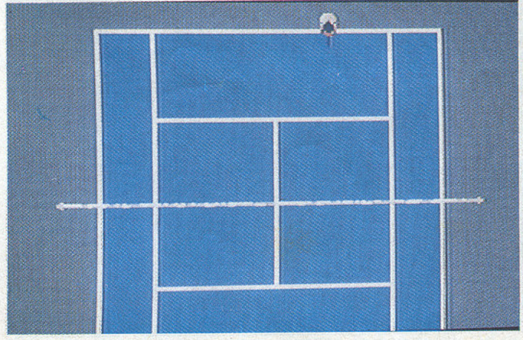
Wen interessiert denn schon, ob und wann der Becker Boris die Nr. 1 der Weltrangliste wird? Schnallt Euch an den Joystick und versucht mit "Tie-Break" selber, diesen Spitzenplatz durch Turniersiege zu erklimmen. Zwei Spieler können gegeneinander antreten, aber es gibt auch 15 Computergegner. Im Doppel könnt Ihr Euch an der Seite von Computerpartnern Duelle liefern oder zu zweit in einem Team gegen ein reines Computerdoppel antreten. Mit einem speziellen Adapter, den der Hersteller Starbyte anbietet, können insgesamt vier Joysticks an den Computer angeschlossen werden. Ihr dürft Euch dann zu viert gleichzeitig im Doppel ein heißes Match liefern.

Gespielt wird streng nach den richtigen Tennisregeln — vom Doppelfehler bis zum namensgebenden Tie-Break. Mittels Sprachausgabe zählt ein Schiedsrichter brav mit. Recht ungewöhnlich ist die Steuerung: Im Gegensatz zu den anderen Tennissimulationen braucht Ihr Euch nicht um das Herumlaufen Eures Spielers zu kümmern. Er rennt automatisch dorthin, wo der Ball aufprallen wird. Einzige Ausnahme: Durch Joystickdruck zur rechten Zeit wechselt Euer Spieler vom Grundlinienspiel zum Netzangriff. Ihr könnt Euch im wesentlichen auf die Schlagarten konzentrieren, die druch Drücken und Loslassen des Joysticks in eine von vier Richtungen ausgelöst werden. Hier stehen Vorhand, Lob, Stoppball und Topspin. Trefft Ihr den Ball "in der Mitte" mit ausgestrecktem Arm, wird er gerade retourniert. Erwischt Ihr ihn etwas später oder früher, wird er cross in eine Ecke gehämmert.

hl

POWER TIPS

Am Anfang solltet Ihr erst lernen, den Ball halbwegs gerade zurückzuschlagen, ohne daß er kilometerweit im Aus landet. Hat man das Timing raus, wann man den Joystick bewegen muß, ist dies die halbe Miete, um auch gezielt Crossbälle zu schlagen. Bei Grundlinienduellen nicht vergessen, auch den Feuerknopf zu drücken, damit der Ball nicht ins Netz fluppt.



Gewöhnungsbedürftige, aber durchdachte Steuerung (C 64)



Hersteller: Starbyte
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark
Genre: Sport
Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	78%
Atari ST:	78%
C 64:	77%

Time Soldiers

Ein heldenhaftes Muskel-Sprite kommt selten allein, massenweise Bildschirmfeinde erledigt Ihr am besten zu zweien.



Meine Meinung

Nun gut, die Automaten des japanischen Spieleherstellers SNK waren nicht immer die intelligentesten. Auch "Time Soldiers" ist spielerisch nicht das Ei des Kolumbus. "Alles abknallen was sich bewegt" ist eben nicht mehr das erfrischendste Spielprinzip. Und trotzdem macht "Time Soldiers" eine ganze Menge Spaß. Dank einer schnieken Grafik und einer tadellosen Steuerung kommt man mit dem richtigen Extra wunderbar voran. Die unterschiedlichen Zeitepochen, zahlreiche Gegner und anständige Extras sorgen für Kurzweil am Feuerknopf. Mein persönlicher Favorit aller Versionen ist aber die Mastersystem-Fassung. Hier flackert zwar das eine oder andere Sprite, aber durch den Zwei-Spieler-Modus, gewinnt die Ballerei nochmal an Farbe.



Ganz schön unfair: per Raketenwerfer gegen römische Legionäre (ST)

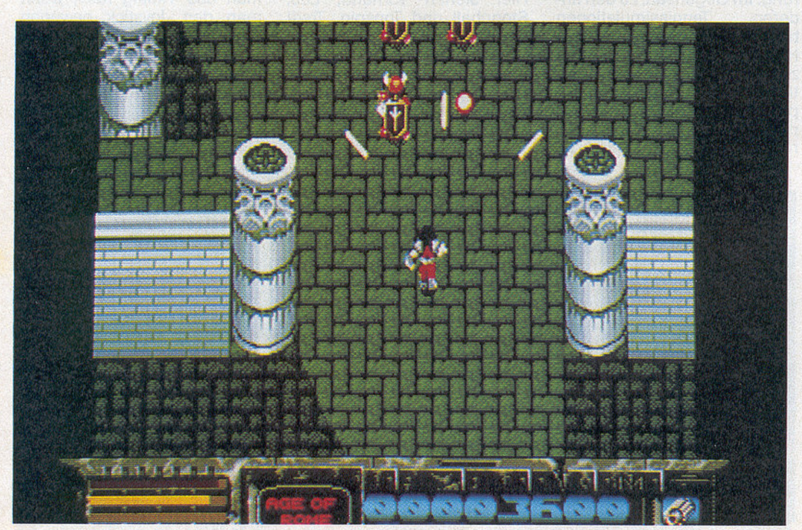
Gylend ist ein ganz fieser Bursche. Hat er doch einige Kollegen Eures Zeitreise-Polizeikommandos gekidnappt und hält sie in sechs Zeitepochen gefangen.

Ihr macht Euch nun mit dem typischen Helden-Sprite auf die Zeitreise, die durch fünf vertikal scrollende Levels führt, um die Kumpels zu befreien. Selbstredend trefft Ihr in den unterschiedlichen Epochen auf eine vielfältige Gegnerschar nebst Level-End-Monster, die Euch vorzeitig das Bildschirmleben auspusten wollen. Je Zeitalter habt Ihr es mit anderen Feinden zu tun. In der Automatenumsetzung des SNK-Arcade-Spiels "Time Soldiers" wird dann auch nicht lange gefackelt. Alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt, muß stilecht weggepustet werden. Am Anfang der Hilfsaktion ist der Held nur miserabel bewaffnet. Um den Feinden besser Saures zu geben, könnt Ihr dank dem einen oder anderen Extra Eure Waffe ausbauen. Insgesamt stehen zum besseren Schießen drei Waffentypen zur Verfügung, die in jeweils drei Stufen ausgebaut werden können. Zusätzlich findet Ihr Symbole mit einem "S", die die Spielfigur schneller machen und "Ps", die verbrauchte Lebensenergie wieder zurückbringen.

Leider fehlt in den Computerversionen der Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus, während Ihr auf dem Sega Mastersystem mit einem Freund zusammen auf Rettungstour gehen könnt. *mh*



Auf alle Fälle solltet Ihr keine Panik aufkommen lassen. Auf den Computerversionen solltet Ihr möglichst schnell Eure armselige Waffe auf Vordermann bringen und genügend "S"-Symbole einsammeln, um feindlichen Angriffen besser ausweichen zu können. Auf dem Mastersystem haben es Spieler, die zu zweit losziehen, etwas leichter. Achtet aber darauf, daß Ihr Euch hier nicht gegenseitig die Extras wegschnappt. Mit brüderlichem Teilen geht's am besten. Alle Feinde kommen nach einem bestimmten Muster. Wenn Ihr das auswendig lernt, klappt's nach einigen Versuchen ganz gut, die Kumpels zu befreien.



Der Zeitsoldat in voller Action (ST)



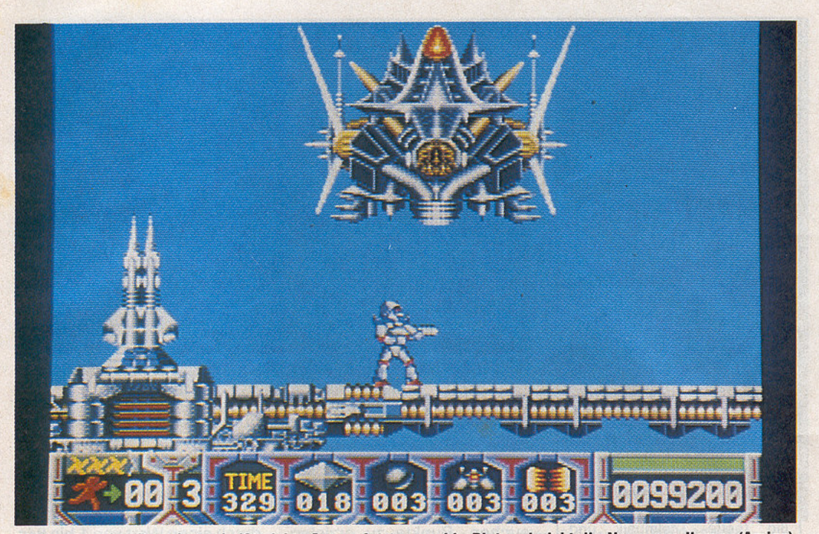
Hersteller: Electrocoin (Computer) Sega (Modul)
Distributor: Rushware (Computer) Sega (Modul)
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark (Computer) 90 Mark (Modul)
Genre: Action

Amiga:	72%
Atari ST:	72%
C 64:	70%
Segamaster:	75%



Turrican

Als lebende Ein-Mann-Armee auf Feldzügen in fünf Hightech-Welten: Turrican metzelt und brutzelt, was Laser und Panzerfaust hergeben.



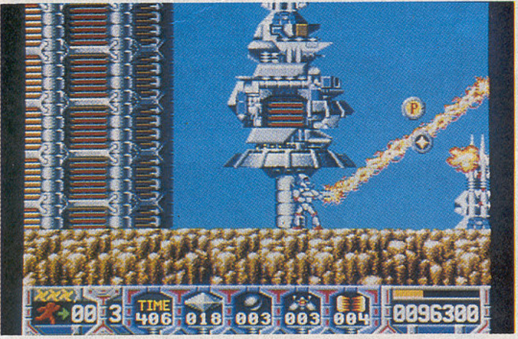
Dieser stachlige Bursche verheißt nichts Gutes. Jetzt nur ruhig Blut und nicht die Nerven verlieren. (Amiga)



Meine Meinung

Was auf den ersten Blick wie ein knallhartes Ballerspiel aussieht, entpuppt sich bald als gelungene Mischung aus Lauf- und Sprungspiel mit einem hohen Action-Anteil. Dabei reicht es nicht, einfach nur wild draufloszuballern, auch Eure Geschicklichkeit im Bewältigen von hohen Klippen und verwinkelten Gängen ist gefragt.

Grafik und Sound haben fast durchgängig Arcade-Qualität und gehören auf dem C 64 zum Besten, was ich je gesehen habe. Besonders die Musikbegleitung hat es mir angetan. Bevor Ihr alle Ecken und Winkel der Welten erkundet habt, sind Dauersitzungen vor dem Computer gefragt. Wenn Ihr gleichzeitig ein gutes Action- und Geschicklichkeitsspiel sucht, dann müßt Ihr Euch "Turrican" unbedingt einmal ansehen.



Turrican mit seinem Riesenlötkolben auf Monsterjagd (Amiga)

Turrican" ist ein ganz harter Bursche, dem man lieber nicht im Dunkeln begegnen möchte. Was der Knabe an Feuerkraft auf Lager hat, macht einer mittelschweren Kampfbrigade alle Ehre. Die richtige Kampf-Hardware ist auch bitter nötig, wenn man in diesem Spiel überleben will. Insgesamt gilt es fünf Level, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind, zu überleben. Wahrlich, eine titanische Aufgabe, die nur ein Eisenbeißer wie "Turrican" überstehen kann. Überall lauern Cyber-Droiden, Killerroboter und heimtückische Fallen auf unseren Kämpfer.

Anfangs ist Turrican nur mit einer mittelschweren Plasmakanone und einer begrenzten Anzahl Wurfminen ausgerüstet. Dieses Waffenarsenal läßt sich im Laufe des Spiels aber fast unbegrenzt ausbauen. Immer, wenn Turrican eine bestimmte Technomonsterart erledigt, erscheinen Kapseln mit Power-ups und Zusatzmunition, die wir einsammeln können. So verfügen wir im Laufe der Zeit über flächendeckende Streuschüsse, Extraminen, Granaten und einen 360-Grad-Mega-Laser, bei dem kein Monsterauge trocken bleibt.

Auch im härtesten Kampfgetümmel sollte man aber nicht den Sekundenzähler aus den Augen verlieren. Vertrödelt man zuviel Zeit, dann geht ein Kämpferleben flöten. Jeder Level bietet ein anderes Spielflächendesign und ausgedehnte Entdeckungstouren sind nötig, wenn man auch noch die letzte Bonushöhle finden will. In diesen versteckten Räumen lagern, meistens gut bewacht, Energiekristalle. Wenn Ihr 300 von diesen Klunkern eingesammelt habt, gibt's ein Extraleben als Belohnung. Natürlich darf auch der obligatorische Obermotz am Ende des Levels nicht fehlen. Hier kann Turrican dann noch einmal zeigen, was an Kampfkraft in ihm steckt. *vw*



Da "Turrican" nicht gerade zu den einfachsten Spielen gehört, sei Euch hier ein kleiner Tip verraten, der Euch das Leben etwas erleichtert. Natürlich nur für den Notfall, denn selber lösen macht bekanntlich mehr Spaß. Wenn Ihr in der High-Score-Liste "Bluesmobil" eingebt, dann habt Ihr 99 Leben und 500 Granaten zur freien Verfügung. Damit fällt Euch sicher eine Menge ein.



Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark
Genre: Action

Amiga: 81%
C 64: 71%

T

TV Sports Basketball

Die Harlem Globetrotters für den Heimgebrauch: Computer-Basketball mit viel Atmosphäre und Spannung.

Während immer weniger Leute sich bei Schmuddelwetter und gesalzenen Eintrittspreisen in Sportarenen locken lassen, erfreuen sich Fernsehübertragungen solcher Ereignisse ungezügelter Beliebtheit. Und weil ein TV-Sportabend eben ein ganz besonderes Flair hat, bieten die Spiele der TV-Sports-reihe ein bißchen mehr als "nur" eine Simulation der Sportart: Werbespots, ein Moderator und umfangreiche Spielstatistiken dürfen da nicht fehlen. Von diesem Flair eingehüllt könnt Ihr bei "TV Sports Basketball" eine stramme US-Profisaison bestreiten, bei der Tabelle und Statistiken nach jedem Match gespeichert werden.

Jeweils fünf Spieler sind auf dem Platz; sieben weitere Basketballer sitzen auf der Ersatzbank. Im Lauf des Spiels geraten Eure Recken ins Schwitzen, und Ihr solltet immer wieder frische Spieler einwechseln. Zu Beginn jedes Viertels (gespielt wird 4 x 12 Minuten lang) und bei Unterbrechungen (Time-Outs) wird ein Taktikmenü eingeblendet. Hier nehmt Ihr Spielerwechsel vor und legt für jeden Eurer Jungs fest, welchen Spieler des gegnerischen Teams er decken soll.

Während des Spiels könnt Ihr durch geschicktes Steuern und Feuerknopfdrücken (kurz für Pässe, lang für Würfe) versuchen, Punkte zu erzielen, Fouls des Gegners zu provozieren oder Bälle vom anderen Team zu mopsen. Alle "echten" Basketball-Regeln werden vom Computerschiedsrichter unerbittlich überwacht.

Zu Beginn solltet Ihr eine neue Liga starten. Dann könnt Ihr Euch eine Mannschaft aussuchen, deren Namen und Spieler geändert werden können. Viel wichtiger ist jedoch, daß Ihr bestimmen dürft, welche Positionen die einzelnen Spieler annehmen. Die Qualität eines Basketballers wird durch einen Wert von 1 bis 8 in den Kategorien Wurfstärke, Paßspiel, Defensive, Rebounds, Tempo und Sprungkraft. *hl*



Meine Meinung

Wenn es darum geht, die Atmosphäre eines Sportereignisses mit allem Schnickschnack gut rüberzubringen, sind die Programme der TV-Sportsreihe eine Klasse für sich. Die spielerische Seite wird deshalb nicht vernachlässigt: Die Programmierer haben im Rahmen der Basketball-Regeln eine abwechslungsreiche, gut spielbare und nicht allzu leichte Sportsimulation hingelegt. Die Grafik ist gut (von der ruckligen Sprite-Animation einmal abgesehen), der Sound zweckmäßig (nette Titelmusik und schlichte Digi-Soundeffekte). Bei den entscheidenden Punkten glänzt das Programm: Steuerung, realistischer Spielablauf und die zahlreichen Statistiken lassen die Langzeitmotivation in lustvolle Höhen klettern. Sportspieler sollten diesem Titel keinen Korb geben.

Bei der Aufstellung ist das Fingerspitzengefühl gefragt (Amiga)



Werden Eure besten Spieler in einer kritischen Phase der Partie müde, so verbratet mehrere Time Outs hintereinander. Die schlappen Helden werden dadurch eine Zeitlang wieder frisch.

Schaut Euch vor einem Ligaspiel die Statistiken des nächsten Gegners an. Gibt es hier einen Spieler, der zwei Drittel aller Punkte oder sogar mehr erzielt hat, solltet Ihr ihn durch zwei Leute abschirmen lassen.



Die Spielernamen dürfen geändert werden — da kommt Stimmung auf (Amiga)



Hersteller: Cinemaware
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Sport
Außerdem geplant für Atari ST und MS-DOS

Amiga: 82%

Ultima VI

Helden mit moralischer Grauzone: In Ultima VI gibt es weitaus mehr als Gut und Böse.



Alte Bekannte aus früheren Ultimas trifft man an allen Ecken und Enden des Landes (MS-DOS/VGA)

Die Geschichte: In der Fantasiewelt "Sosaria" tauchen aus dem Nichts Horden der geflügelten Gargoyles auf und versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken: Sie morden jeden, der sich ihnen in den Weg stellt. Der Spieler wird vom König beauftragt, den Rasenden Einhalt zu gebieten. Mit der Zeit bekommt er heraus, warum die Gargoyles sich derartig aufführen. In den Augen der Gargoyles personifiziert der Spieler und seine Lebensweise das Böse, den Antichristen, den Teufel. Es wird nicht einfach, diesen Glaubenskrieg zu stoppen...

Um den Spieler nicht alleine in der Landschaft stehen zu lassen, darf man bis zu sechs Personen in seine Party aufnehmen. Konversation spielt in Ultima VI eine wesentliche Rolle; mit jedem der knapp 200 Personen kann man mittels eines einfachen Codewortsystems ein Schwätzchen halten und sich so Informationen holen, die man zur Lösung des



Der Programmierer als Shamino!

Spiels braucht. Ultima VI hat eine völlig neue, schnell zu verstehende Benutzerführung im Stil von "Dungeon Master"; die Spielfigur selbst wird mit der Maus oder der Tastatur gesteuert. *al*



Wanderlustig muß man bei diesem Spiel schon sein (MS-DOS/VGA)



— Die Fundorte der Runen:

Honesty ("ahm"): im Grab von Beyvin graben.

Justice ("beh"): im Pub unter einer Pflanze.

Compassion ("mu"): hat das Kind im Museum.

Sacrifice ("cah"): der Guild in Minoc anschließen.

Valor ("ra"): von der sprechenden Maus von Lord British aus dem Mauseloch holen lassen.

Honor ("summ"): in Trinsic auf dem Podest.

Humility ("lum"): Antonio mit "Conor" antworten.

Spirituality ("om"): im Haus des vergeßlichen Mädchens in Skara Brae.



Meine Meinung

Schöner kann man ein Rollenspiel kaum machen. Waren die ersten fünf Teile noch voller grober Blockgrafik, Ruckel-Scolling und verwirrender Tastaturbelegung: In Ultima ist ein neues Zeitalter angebrochen. Es ist nicht nur vorbildlich einfach zu bedienen, sondern läßt dem Spieler dank intelligenter Steuerung noch mehr Handlungsfreiheit. Umwerfend ist die Detailbesessenheit, mit der die Programmierer ans Werk gegangen sind. Auch wenn man Ultima VI für Wochen und Tage spielt, entdeckt man immer etwas Neues.

Vorbildlich ist auch die spannende Geschichte, die etwa in der Mitte des Spiels eine überraschende Wende macht. Andere Rollenspiele kommen mit Schwarzweißmalerei aus; Ultima ist viel nuancierter. Und hier liegt die große Stärke des Spiels: Die Story ist einfach klasse. Man rutscht beim Spielen derart in die "Parallelwelt" des Computers, daß man aufpassen muß, nicht völlig darin zu versinken.



Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel
Außerdem geplant für Amiga und C 64

MS-DOS: 92%



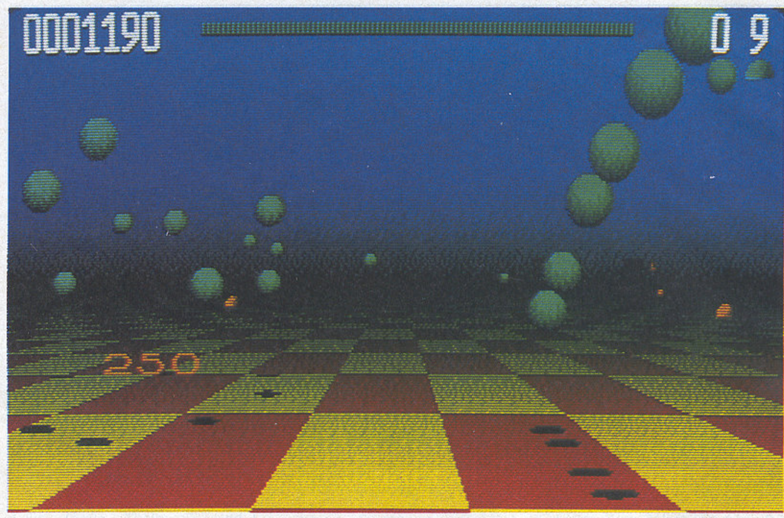
Vaxine

Rasend schnelle 3D-Virenbekämpfung im Inneren eines Organismus: Was sagen die Krankenkassen dazu?



Meine Meinung

Die einfache Grafik (Kugeln, Sternchen, Spielfeld — viel mehr ist nicht zu sehen) wird durch ein atemberaubendes Tempo und feine Farbverläufe versüßt. Durch Rumgetrickse der Programmierer sind bei Amiga und ST über 100 Farbabstufungen gleichzeitig zu sehen, was in Verbindung mit dem tadellosen 3D ein verblüffend gutes Spielgefühl ergibt. Die Bewertung "einfach, aber ansprechend" läßt sich auch für Steuerung und Programmablauf anwenden. Im Prinzip ist Vaxine nichts weiter als ein flottes Rumflitz-Actionbummbumm, aber bei soviel Tempo und Spielbarkeit macht auch ein einfaches Konzept Spaß. Die guten Sound-Effekte, die akustisch über wichtige Ereignisse an anderen Stellen des Spielfeld informieren, runden die ganze Sache ab. Vaxine ist nicht gerade ein Suchtprogramm, das man jahrelang spielen wird, aber mittelfristig bietet es solide Unterhaltung.



Eine Formation trojanischer Pseudoviren macht sich auf den Weg (ST)

Manchmal verlangen einem die Erfinder von Computerspielen eine gehörige Portion Fantasie ab. So würde man hinter der Grafik von "Vaxine" ohne die erläuternde Anleitung wohl kaum den Mikrokosmos eines putzmunteren Körpers vermuten, in dessen Innerem schurkige Viren herumrumoren und das Immunsystem zu überrumpeln drohen. Was sich auf dem Bildschirm abspielt, sieht vergleichsweise schlicht aus. Ihr kurvt über ein kariertes Spielfeld, das im Schachbrettlook kariert gemustert ist. Im Boden sind einige farbige Kugeln untergebracht, die es zu verteidigen gilt: Es sind die wichtigen Schlüsselzellen des Euch anvertrauten Körpers. Wenn die Viren diese Basen in ihre Gewalt bekommen, ist das Spiel verloren.

Bei besagten Übeltätern handelt es sich um Bälle in drei verschiedenen Farben, die sich erst zu molekülartigen Formationen zusammenrotten und dann auf die Schlüsselzellen stürzen. Um einen Virus wegzuputzen, müßt Ihr ihn nur mit einem Kugelgeschoß in der gleichen Farbe treffen. Mit dem rechten Mausknopf wechselt Ihr die Schußfarbe, mit dem linken feuert Ihr eine Kugel ab. Da Eure Schüsse abdriften, wenn Ihr in Fahrt seid, ist das schwieriger, als man zunächst glauben mag. Außerdem müßt Ihr auf Euren Munitionsvorrat achten, der durch das Abschießen von Sternchen wieder aufgefüllt wird.

Um die von Level zu Level zahlreicher ausschwärmenden Viren kleinzukriegen, dürft Ihr zu ein paar netten Zusatztricks greifen. Fahrt Ihr z.B. durch ein schwarzes Tor, wird das Spielgeschehen so lange eingefroren, bis Ihr wieder zu Ballern anfangt. *hl*



Schieß langsam: Ist auch nur bei einer Farbe die Munition alle, heißt's gnadenlos "Game over". Also sparsam ballern und nicht bei Volldampf um sich schießen. Erledigt sofort die Virenausspucker. Ein spezieller Sound-Effekt ertönt, wenn irgendwo ein neuer Virenverteiler erscheint. Fahrt dann durch ein schwarzes Portal, damit Ihr in Ruhe nach dem Burschen suchen könnt.



Hinweisschilder führen Virenvernichter auf die richtige Bahn (Amiga)



Hersteller: U.S. Gold
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action
Außerdem geplant für MS-DOS

Amiga:	73%
Atari ST:	73%



Wings of Death

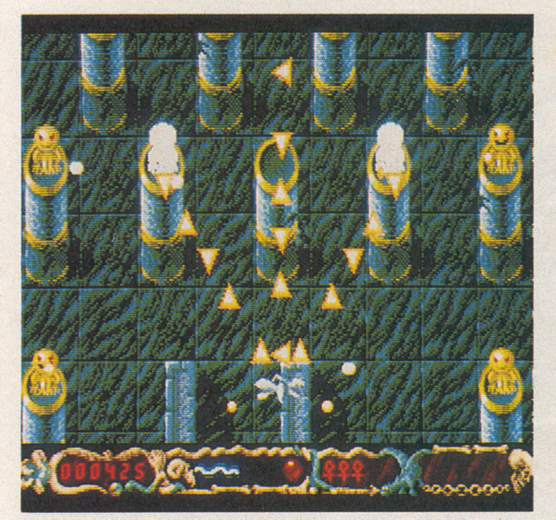
Alle Sprites fliegen hoooch: Mit fünf flugtüchtigen Viechern kämpft Ihr Euch durch sieben harte Action-Levels.

Sagyr ist ein netter Magier, die Hexe Xandrilia hingegen ein fieser Knochen. Wie es in den fantasylastigen Hintergrundgeschichten von Computerspielen durchaus Brauch und Sitte ist, verwandelt der Böse den Guten in eine unansehnliche Kreatur, lacht sich ins Fäustchen und verdrückt sich schleunigst. In der Gestalt eines Insekts wird der arme Sagyr des Lebens nicht mehr froh, doch um den Fluch zu brechen, muß er sich mit der üblen Xandrilia anlegen. Die gibt sich aber nur die Ehre, wenn man sich durch sieben ihrer monsterhaltigen Welten ballert. Allein die Namen dieser Dimensionen des Dauerfeuers verheißen Spannungsschauer satt: Wer z.B. "Das kalte Land des Verhängnisses und der Verzweiflung" gesehen hat, den kann kein Abenteuerurlaub mehr schrecken.

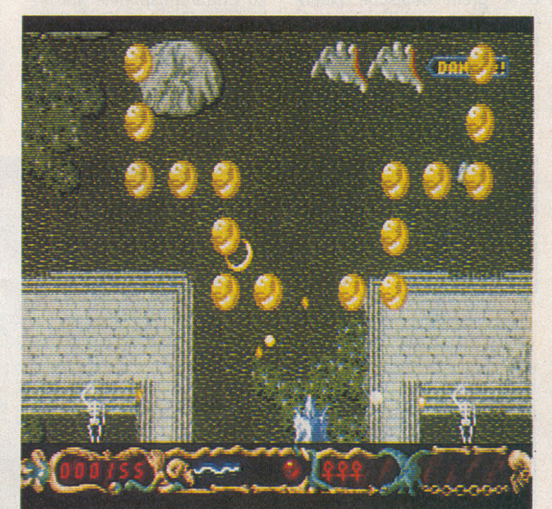
"Wings of Death" ist ein vertikal scrollendes Ballerspiel von hohem Reinheitsgrad: Viele Extras und noch mehr Gegner säumen Euren Weg. Neben dem permanenten Abschießen solltet Ihr vor allem darauf achten, fleißig Verwandlungskapseln einzusacken.

Sagyr kann sich vom Insekt in eine Fledermaus, einen Adler, einen Drachen und einen Gryphon (und wieder zurück) verwandeln. Jedes Flattervieh ist mit einem anderen Waffentyp ausgestattet, der in je fünf Stufen ausgebaut werden kann.

Weitere Extrasymbole, nach denen man Ausschau halten sollte: Bonuspunkte (der Score rutscht rauf), Extraleben (könnt Ihr gut gebrauchen), Herzchen (setzen die Schadensanzeige auf Null zurück), "A"s (sorgen für Dauerfeuer), Zerstörer und Jäger (umkreisen Sagyr und stürzen sich auf dessen Gegner), Flügel (sorgen für mehr Tempo), Schutzschilder (heiß begehrt an kritischen Stellen) und die Vernichtungsbombe (putzt alles weg, was sich gerade auf dem Bildschirm tummelt). Hütet Euch aber vor dem gemeinen Totenkopf: Sammelt man ihn ein, wird Euer Waffentyp auf Stufe 1 herabgesetzt. Nachdem alle Eure Leben von der feindlichen Sprite-Armada dahingemeuchelt wurden, dürft Ihr dreimal mit "Continue" im gleichen Level weiterspielen. Technisch Ungewöhnliches offenbart die Atari-Version: Sie nutzt als einiges der wenigen Profispiele die verbesserten Hardware-Fähigkeiten des STE aus. Der Unterschied ist nicht weltbewegend, aber sicht- und hörbar. *hl*



Level 1. Dauerfeuer, wo bist Du? Über grünmamoriertem Grund schießt man sich die Finger wund (ST)



Level 2. Die farbenfrohe Actionwelt steckt voller tödlicher Fallen. Mit dicken Kugeln ballert sich's leichter. (ST)



Meine Meinung

Hoppla, hier hat sich jemand aber Mühe gegeben, das Genre "vertikal scrollendes Ballerspiel" hemmungslos auszureizen. Ein so üppiges Aufgebot an klug plazierten Extras findet man nicht alle Tage; auch Grafik und Sound geben sich keine Blöße. Wings of Death ist ein Ballerspiel zum Festbeißen, zum Freuen ("Stirb, Du böser Obergegner!") und Verzweifeln (Schrapp, das war das letzte Leben). Zartbesaiteten Naturen könnte es womöglich ein bißchen zuviel des Guten sein: Ab dem dritten Level wird's ernsthaft hektisch. Wer Sprite-Versammlungen in unübersichtlichem Maße nicht fürchtet, sollte unbedingt eine Runde mit diesem grundsoliden Actionspiel riskieren.



Gegen Ende des ersten Levels könnt Ihr den Adlerkraftstrahl als Waffe aufsammeln, mit dem der Obergegner in Sekundenschnelle geröstet wird. Es empfiehlt sich, diese Waffe im zweiten Level zu behalten; hier kann sie auch weiter ausgebaut werden.



Hersteller: Thalion
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action

Amiga: 77%
Atari ST: 77%

Wings

Auf den Spuren von Manfred von Richthofen und Max Immelmann: Bei "Wings" werdet Ihr als Doppeldeckerpilot zum Schrecken der Lüfte.

Im Jahr 1916 waren Piloten noch ganze Männer und nicht bloß kleine Rädchen in einem elektronischen Kampfsystem, ausgerüstet mit Radar, ECM-Systemen, Bordcomputern und Lenkraketen. Die Maschinen waren aus Holz und Leinwand und die einzige Bewaffnung war ein äußerst störanfälliges Maschinengewehr. Natürlich zählten damals nicht nur Abschußquoten, auch Ritterlichkeit war gefragt. Bevor man zum tödlichen Zweikampf ansetzte, hat man sich schon einmal freundlich zugewunken. Schließlich gehörte man zu einem kleinen und elitären Kreis und wußte die Umgangsformen zu wahren.

Cinemawares neue Simulation entführt uns in diese Zeit der Adler der Lüfte. Als junger Pilot in einer britischen Staffel startet Ihr zum Feindflug gegen die deutschen Fliegerasse. In schönster und stimmungsvoller 3D-Grafik liefert Ihr Euch heiße Gefechte über den französischen Schlachtfeldern. Neben diesen Zweikämpfen geht Ihr auf Bombermissionen oder greift deutsche Nachschublinien und Transportzüge an. Je mehr Missionen Ihr heil übersteht, desto höher steigt Ihr in der Rangordnung der Staffel auf. Zwischendurch solltet Ihr aber ruhig einmal abstürzen: Cinemaware hat für eines der schönsten Begräbnisse der Computergeschichte gesorgt. Bevor Ihr Eure Karriere startet, könnt Ihr Eure fliegerischen Fähigkeiten individuell gestalten. Insgesamt werden 20 Erfahrungspunkte auf fliegerisches Können, Schießkünste und körperliche Verfassung verteilt. Mit erfolgreichen Missionen verbessern sich auch Eure Fähigkeiten und goldene Medaillen winken. *vw*





Auf Feindflug hinter den Linien des Gegners: Hier sind fliegerisches Können und Zielgenauigkeit gefragt (Amiga)

POWER TIPS

Eure Fähigkeiten als Pilot sind besonders wichtig. Was nützt es, wenn Ihr jedes noch so kleine Ziel trefft, Euer Vogel aber dabei angeschlagen durch die Lüfte torkelt und Ihr kaum den Kurs halten könnt. Deshalb erst einmal den "Fly-Skill" bis zur nächsten Klasse anheben. Dann Stamina auf das Minimum reduzieren und die Punkte im Verhältnis 2:3 auf "Shooting" und "Mech" verteilen. Damit sind die Anfangsschwierigkeiten gelöst.



Hersteller: Cinemaware
Distributor: United-Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Simulation
MS-DOS: in Vorbereitung

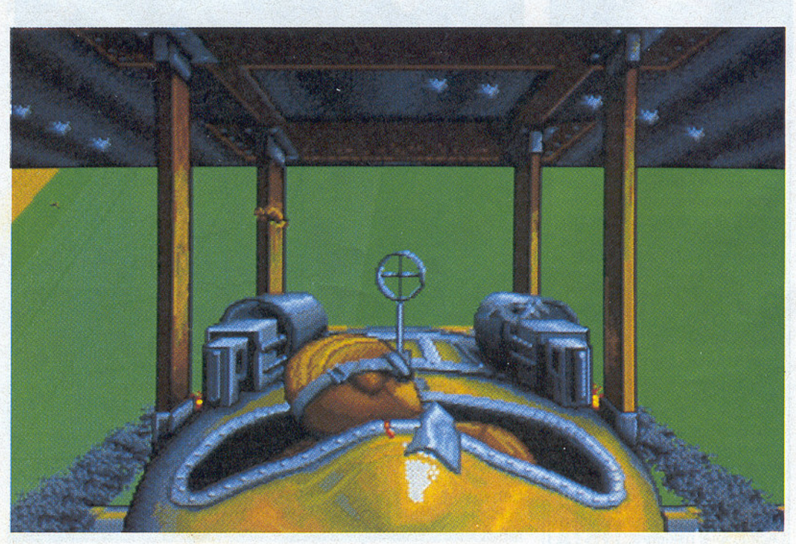
Amiga: 75%





Meine Meinung

Wie schafft es Cinemaware bloß, immer diese besondere Atmosphäre auf den Monitor zu zaubern? Man fühlt sich regelrecht als Hauptdarsteller in einem Hollywood-Film. Nicht nur der Spielablauf an sich überzeugt auf der ganzen Linie, auch die grafische und musikalische Gestaltung ist ein Augen- und Ohrenschmaus. Nach kurzer Zeit hat man das unwiderstehliche Verlangen, erneut aufzusteigen und die nächste Mission zu schaffen. Dann warten Beförderung und eine Menge Orden auf den verdienten Flieger. "Wings" deckt die letzten zwei Jahre des ersten Weltkriegs ab. Hat man anfangs nur mit langsamen Doppeldeckern zu tun, so tauchen bald die ersten Dreidecker auf. Die Gegner werden immer schwerer und man will unbedingt wissen, wie die Entwicklung weitergeht.



So endet jede Karriere, wenn man den Gegner nicht ständig im Auge behält (Amiga)



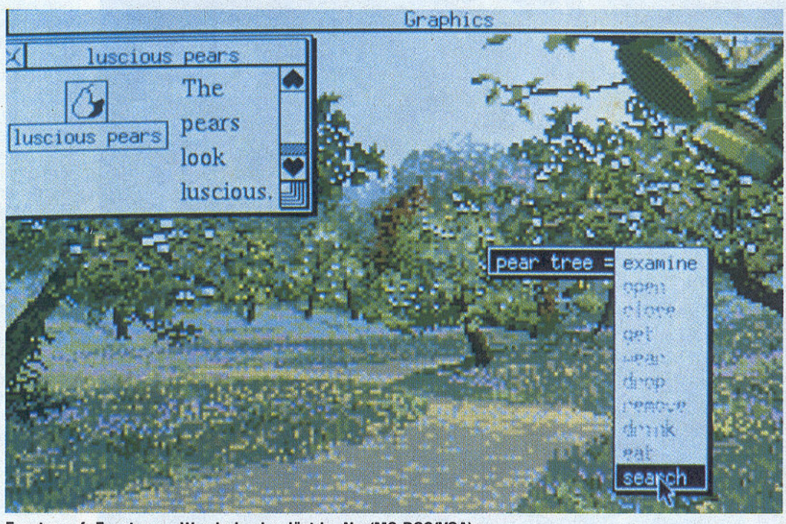
Wonderland

Totgesagte leben länger: Nach langer Pause melden sich die Software-Cracks von Magnetic Scrolls mit einem riesigen Abenteuer zurück.



Meine Meinung

Wenn es so etwas wie einen Rennwagen unter den Text-Adventures gibt, dann ist das Wonderland. Technisch ist das Programm derart hochgezüchtet, daß es eine wahre Freude ist. Der Spielkomfort ist auf einem schnellen AT ungeschlagen. Auch die Geschichte ist fantastisch. Ich hatte befürchtet, daß das recht fantasievolle Buch sich in ein wirres Adventure niederschlagen würde. Erfreulicherweise ist Wonderland weder unlogisch noch unfair, auch wenn's manche Puzzles in sich haben. Allerdings ist das Englisch happig, fast schon literarisch; ein Wörterbuch sollte man unbedingt neben das Adventure legen, wenn man das Spiel in vollen Zügen genießen will. Wonderland ist ein Super-Adventure für Profis. Alle anderen sollten erst einmal testspielen.



Fenster auf, Fenster zu, Wonderland gelöst im Nu (MS-DOS/VGA)

Unter dem Pseudonym Lewis Carroll schrieb der Mathematiker und Schachexperte Charles Lutwidge Dodgson für die kleine Alice Pleasance Liddell das Buch "Alice im Wunderland" und sorgte damit im 19. Jahrhundert für Furore.

"Wonderland" sieht nicht nach einem typischen Text-Adventure aus. Auf dem Bildschirm erscheint nach dem Starten des Programms eine Art "Adventure-Benutzeroberfläche", die kaum Wünsche offen läßt. Vom Kompaß über eine Karte bis zu Wortlisten und Fenstern für fast jeden denkbaren Zweck ist fast alles vorhanden, was des Abenteurers Herz erfreut. Den letzten Schliff bekommt Wonderland allerdings durch seine 105 Grafiken (für jeden Ort ein Bild), die man aufrufen kann. Das Spiel hält sich eng an den Roman. Wer das Buch gelesen hat, ist zwar leicht im Vorteil, man kann allerdings alle Rätsel auch "ohne" lösen. Stolze 5 MByte braucht man auf seiner Festplatte sowie 640 KByte RAM. Ein 286er AT mit Maus und VGA-Grafikkarte wird empfohlen, will man Wonderland richtig genießen. Auf einem XT ist Wonderland nur als Textversion vernünftig spielbar. Man kann gleichzeitig alle Fenster anschalten, beliebig kombinieren oder Wonderland auch als reines Text-Adventure spielen. *al*



— Lampen hängen manchmal wie Birnen in den Bäumen.

— Speiseaufzüge sollte man nur mit Handschuhen, Nasenclip und Hausschuhen betreten, sonst kommt die Köchin mit dem gepfefferten Porzellan.

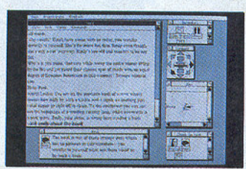
— Hasen haben eine Vorliebe für Dienstmädchen in passenden Overalls.

— Alice ist zu schwer für ein Klavier. Vielleicht kommt eine kleine Alice hinein?

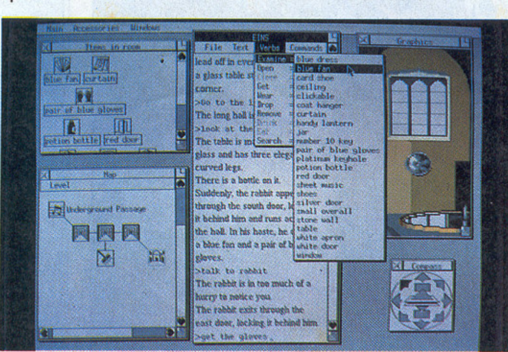
— Mit Fächern muß man wedeln.

— Unter dem Laub liegt etwas versteckt.

— Die Spielkarten müssen alle eingesammelt werden. Am besten holt man den geeigneten Behälter.



Fenster wohin man klickt (MS-DOS/VGA)

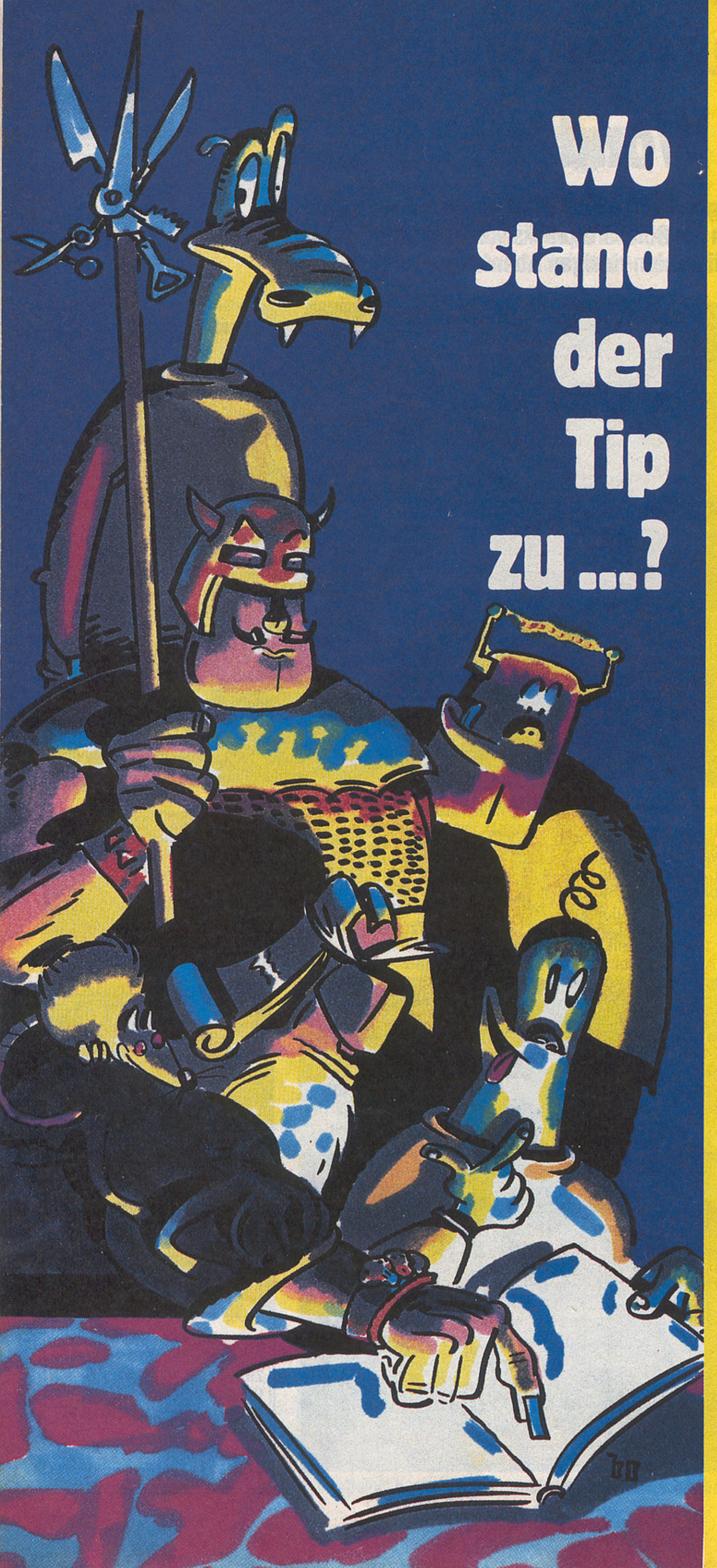


5 MByte Adventure warten (MS-DOS/VGA)



Hersteller: Magnetic Scrolls
Distributor: Virgin Games
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Adventure
Versionen für Amiga, Atari ST geplant

MS-DOS: 88%



Wo stand der Tip zu ...?

Alle Tests und Tips auf einen Blick

Auf einen Blick: Highlights und Gurken, angenehme Überraschungen und herbe Enttäuschungen; kurz, alle Computer- und Videospieltests der *POWER-PLAY*-Ausgaben 12/89 bis (einschließlich) 11/90 findet Ihr auf den folgenden Seiten. Zu jedem Spiel haben wir die wichtigsten Daten angegeben. Neben dem Namen des Spiels, dem Computer- oder Konsolentyp und der *POWER WERTUNG* (kurz P/W), geben wir natürlich auch die *POWER-PLAY*-Ausgabe, in der der vollständige Test zu finden ist, an. Damit dürfte es für Euch kein Problem mehr sein herauszufinden, in welcher Ausgabe zum Beispiel "Northsea Inferno" verrissen wurde und welche Systeme mit diesem Titel beglückt wurden.

Auf den Seiten danach findet sich unsere Liste für all die, die Tips suchen. "Alle Tips auf einen Blick" verrät Euch, nach Computer- und Videospielen getrennt genau, in welcher Ausgabe und auf welcher Seite Ihr nach jedem von uns im letzten Jahr gedrucktem Tip, Trick, Cheat oder Players Guide zu suchen habt.

Mit den Angaben auf den folgenden Seiten (und den dazugehörigen *POWER-PLAY*-Ausgaben könnt Ihr selbst gemeinste Spiele noch einmal in Ruhe angehen.

Name	Computer	P/W	Ausgabe
5th Gear	Atari ST	21	90/ 4
	Amiga	21	90/ 4
688 Attack Sub	Amiga	73	90/ 5
A-10 Tank Killer	MS-DOS	76	90/ 3
A.M.C.	Amiga	67	90/ 8
A.P.B.	C 64	44	89/12
	Atari ST	36	89/12
Act Fancer	Automat	49	90/ 1
Action Fighter	MS-DOS	69	89/12
Afterburner	Mega Drive	80	90/ 6
Air Diver	Mega Drive	37	90/ 7
Airborne Ranger	Atari ST	77	89/11
Airport	Amiga	71	90/ 8
Airwolf	Nintendo	21	90/ 4
Alex Kidd IV	Sega	77	90/ 8
Alleyway	Game Boy	48	90/ 4
Altered Beast	Amiga	18	89/12
	C 64	17	89/12
American Baseball	Sega	70	90/ 7
Anarchy	Amiga	44	90/10
Antheads	Amiga	73	90/ 6
Anticipation	Nintendo	65	90/ 2
Apprentice	Amiga	68	90/10
Aquanaut	Atari ST	48	90/ 4
	Amiga	46	90/ 4
Asmik World	Game Boy	28	90/ 6
Assault City	Sega	75	90/ 6
Assault Suit Leynos	Mega Drive	54	90/ 7
Astate	Amiga	16	90/ 7
Atomic Robo Kid	PC-Engine	71	90/ 4
Atomix	Amiga	76	90/ 5
	Atari ST	76	90/ 7
Austerlitz	Atari ST	74	90/ 4
	MS-DOS	73	90/ 3
Back to the Future II	Atari ST	46	90/10
Bad Blood	MS-DOS	72	90/ 8
Bad Company	Atari ST	28	90/ 3
	Amiga	28	90/ 3
Balance Planets	MS-DOS	47	90/ 8
Ball	MS-DOS	44	89/12
Bar Games	MS-DOS	66	90/ 1

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Barumba	PC-Engine	63	90/ 8
Basketball Nightmare	Sega	27	90/ 2
Batman	Mega Drive	73	90/10
	Game Boy	80	90/ 8
Batman — The Movie	C 64	59	89/11
	Amiga	68	90/ 1
Battle of Britain	ST		90/11
Battle Out Run	Sega	31	90/ 3
Battle Squadron	Amiga	82	90/ 2
Battle Valley	Amiga	37	89/11
Battlemaster	Atari ST	41	90/11
Bay-Route	Automat	68	90/ 1
Beach Volleyball	PC-Engine	60	90/10
Be Ball	PC-Engine	51	90/ 7
Berlin 1948	Amiga	53	90/ 3
	MS-DOS	53	90/ 9
Black Tiger	Atari ST	45	90/ 5
	Amiga	45	90/ 5
	C 64	58	90/ 6
Block Out	Amiga	74	90/ 2
	Atari ST	74	90/ 9
	MS-DOS	74	90/ 6
Blodia	PC-Engine	76	90/ 5
	Game Boy	77	90/ 8
Bloodwych	Atari ST	74	89/11
	C 64	74	90/10
Bloodwych Data-Disk Vol. 1	Amiga		90/ 3
	Atari ST		90/ 3
Bloody Wolf	PC-Engine	72	89/12
Blue Angels	C 64	45	90/ 4
	Amiga	48	90/ 3
Blue Angels 69	Amiga	63	90/ 3
Blue Blink	PC-Engine	70	90/ 8
Blue Lightning	Lynx	75	90/ 3
Bodo Illgner's Soccer	Amiga	31	90/ 3
	Atari ST	31	90/ 3
Bodo Illgner's Super Soccer	C 64	27	90/ 4
Bomber Man	PC-Engine	81	90/11
Bombuzal	MS-DOS	75	90/ 2
Bonze Adventure	PC-Engine	76	90/11
Boxing	Game Boy	44	90/ 9
Brain Blaster	Atari ST	80	90/ 5
	Amiga	80	90/ 5
Bruce Lee Lives	MS-DOS	62	90/ 3
Bubble Plus	Amiga	40	90/ 7
	Atari ST	40	90/ 7
Budokan	MS-DOS	75	90/ 2
	Amiga	75	90/ 5
	Mega Drive	73	90/11
Bullfight Boxen	PC-Engine	49	90/ 4
Bundesliga Manager	MS-DOS	71	90/ 6
Burai Fighter	Game Boy	63	90/10
Bushido	C 64	53	90/ 1
Cadaver	Atari ST	86	90/10
California Games	Atari ST	80	89/11
	Lynx	72	90/ 3
Captain Comic	Nintendo	52	90/10
Carmen Sandiego	Amiga	61	90/ 9
Carrier Command	MS-DOS	80	89/12
Castle Master	MS-DOS	79	90/ 6
	Amiga	79	90/ 6
	Atari ST	79	90/ 6
Castle Warrior	Amiga	39	89/11
Castlevania	Game Boy	83	90/ 4
Centrefold Square	MS-DOS	6	90/ 7
Centurion	MS-DOS	60	90/ 8
Chambers of Shaolin	Amiga	77	90/ 1
	C 64	59	90/ 4
Champions of Krynn	MS-DOS	86	90/ 3
	Amiga	86	90/ 8
Chaos strikes back	Atari ST	92	90/ 2
Chase H.Q.	Amiga	56	90/ 3
	PC-Engine	43	90/ 5
	Sega	33	90/ 5
Chicago 90	Atari ST	18	90/ 4
Chip's Challange	Lynx	84	90/ 6
Chronoquest II	Atari ST	46	90/ 7
	Amiga	46	90/ 7
Circuit's Edge	MS-DOS	59	90/ 9
City Hunter	PC-Engine	53	90/ 6
Cloud Kingdoms	Atari ST	43	90/ 6
	MS-DOS	44	90/ 8
	Amiga	44	90/ 8
	C 64	44	90/ 8
Cloud Master	Sega	46	89/12
Clown-O-Mania	Amiga	68	89/12
Cobra Triangle	Nintendo	77	90/ 2
Colorado	MS-DOS	24	90/ 8
	Atari ST	24	90/ 8
	Amiga	24	90/ 8
Coloris	Amiga	74	90/ 5
Columns	Mega Drive	77	90/ 9
Combo Racer	Amiga	48	90/ 5
Conflict Europe	MS-DOS	61	90/ 3
	Amiga	62	89/11
Conqueror	Amiga	69	90/ 2
Conquest of Camelot	Amiga	70	90/10
	MS-DOS	70	90/ 6
Continentel Circus	Atari ST	74	89/12
Crack Down	Automat	70	90/ 2
	C 64	54	90/ 7
	Amiga	67	90/ 5
	Atari ST	67	90/ 5
Crossbow	Amiga	36	90/ 6
Crystal Mines	Nintendo	64	90/ 9
Curse	Mega Drive	23	90/ 3
Cyberball	Mega Drive	81	90/10
	Amiga	48	90/ 6
	Atari ST	48	90/ 8
Cybercore	PC-Engine	79	90/6
Damokles	Amiga	74	90/ 9
Dan Dare III	Atari ST	43	90/ 7
Darius	PC-Engine	82	90/ 6
Dark Sat	Amiga	22	90/ 9
Darwin	Mega Drive	58	90/ 7
Das Magazin	Atari ST	49	90/ 4
David Wolf	MS-DOS	51	90/ 3
Day of the Pharao	Amiga	54	90/ 1
Day of the Viper	Atari ST	68	89/12
	Amiga	68	90/ 3
	MS-DOS	68	90/ 9
Dead Angle	Sega	37	90/ 2
Dead Heat Scramble	Game Boy	42	90/ 8
Deathtrack	MS-DOS	72	90/ 4
Defenders of the Earth	C 64	55	90/ 8
Deja Vu II	MS-DOS	66	90/ 6
Deliverance	C 64	51	90/10
Demon Sword	Nintendo	39	90/ 4
Devil Crash	PC-Engine	79	90/10
Devil Hunter	PC-Engine	32	90/ 7
Die Hard	MS-DOS	33	90/ 4
DJ Boy	Mega Drive	69	90/ 8
Dodge Ball	PC-Engine	60	90/ 7
Domination	Atari ST	42	90/ 9
Don't go alone	MS-DOS	75	90/ 1
Dondokodon	PC-Engine	67	90/ 9
Doramon	PC-Engine	52	90/ 3
Double Dragon	Game Boy	67	90/10
Double Dragon II	Nintendo	74	90/10
Double Dribble	Nintendo	65	90/ 4
Download	PC-Engine	67	90/ 9
Dr. Dooms Revenge	Amiga	27	90/ 3
Dr. Mario	Game Boy	83	90/10
Dr. Plummet	Amiga	38	90/ 5
Dragon Flight	Atari ST	77	90/ 7
Dragon Spirit	Amiga	66	89/12
Dragon Strike	MS-DOS	74	90/ 7
Dragon Wars	C 64	81	90/ 2
	MS-DOS	76	90/ 5
Dragon's Lair	MS-DOS	25	90/ 5
Dragons Breath	Amiga	66	90/ 4
Dragons of Flame	Atari ST	42	90/ 2
Drakkhen	Amiga	54	90/ 3
	Atari ST	54	90/ 3
	MS-DOS	54	90/ 6
Drop Rock	PC-Engine	51	90/ 8
Dungeon Quest	Amiga	23	90/ 4
Dynamite Duke	Automat	59	89/11
Dynamite Dux	Sega	73	90/ 2
	Atari ST	68	89/11
Dynasty Wars	C 64	35	90/10
	Amiga	52	90/10
	Atari ST	52	90/ 8
Dyter 07	Amiga	58	90/ 4
E-Motion	Atari ST	69	90/ 4
	Amiga	69	90/ 7
	C 64	60	90/ 7
E-Swat	Mega Drive	75	90/10
E.S.S.	Amiga	58	90/ 3
Earthrise	MS-DOS	69	90/10
Electrocop	Lynx	38	90/ 3
Emerald Mine III	Amiga	68	90/ 9
Emlyn Hughes Soccer	Amiga	83	90/ 6
	Atari ST	83	90/ 6
Epyx 21	C 64	80	90/ 4
Escape from the Planet	Atari ST	64	90/ 6
	Amiga	64	90/ 7
	C 64	45	90/ 9
Eye of Horus	Atari ST	46	89/11
F-19 Stealth Fighter	Atari ST	70	90/10
F-29 Retaliator	Amiga	79	90/ 6
	Atari ST	79	90/ 8
F-15 Strike Eagle	MS-DOS	77	89/11
F-16 Combat Pilot	Amiga	84	89/11
F1 Triple Battle	PC-Engine	82	90/ 3
Faceoff	MS-DOS	68	90/ 6
Faces	MS-DOS	67	90/ 8
Faery Tale Adventure	MS-DOS	71	90/ 1
Fatal Heritage	Amiga	57	90/10
Faxanadu	Nintendo	76	90/10
Ferrari Formula One	C 64	35	90/ 5
Fiendish Freddy	Amiga	44	89/12
	MS-DOS	43	90/ 1
	C 64	66	90/ 6
Fighter Bomber	Atari ST	66	90/ 3
	MS-DOS	62	89/12
	C 64	54	90/ 3
	Amiga	66	90/ 3
Fighting Golf	Nintendo	42	90/ 7
Fighting Soccer	Amiga	41	90/ 1
	C 64	16	90/ 1
Final Blow	Mega Drive	36	90/ 7
Final Command	Atari ST	55	90/ 8
Final Countdown	Amiga	32	90/ 8
Final Lap Twin	PC-Engine	81	89/11
Fire & Brimstone	Atari ST	38	90/ 6
	Amiga	62	90/ 8
	Atari ST	62	90/ 8
Fire King	MS-DOS	69	90/ 9
Fire!	Amiga	11	90/ 4
First Contact	Atari ST	58	90/ 1
	Amiga	58	90/ 4
First Strike	C 64	58	89/12
Flappy Special	Game Boy	70	90/ 8
Flight of the Intruder	MS-DOS	83	90/ 8
Flimbos Quest	Amiga	52	90/10
	C 64	59	90/10
Flipull	Game Boy	61	90/ 7
Flood	Amiga	80	90/ 9
	Atari ST	79	90/ 9
Football	Sega	73	90/ 7
Football World	Amiga	22	90/ 9
	MS-Dos	22	90/ 9
	Atari ST	22	90/ 9
	C 64	18	90/ 9
Footballer of the Year II	Amiga	51	90/ 4
	C 64	51	90/ 2
Forgotten Worlds	Mega Drive	76	90/ 4
Formation Soccer	PC-Engine	74	90/ 8
Fred	Atari ST	45	90/ 4
Freedom Fighter	Sega	57	90/ 9
Full Metal Planet	Atari ST	58	90/ 3
	Amiga	58	90/ 3
Future Classics	MS-DOS	62	90/10
	Amiga	62	90/11
Future Wars	Amiga	70	89/12
Galaxy Force	Amiga	43	90/ 2
Gates of Jambala	Atari ST	57	90/ 4
	Amiga	57	90/ 4
Gates of Zendocon	Lynx	73	90/ 3
Gauntlet III	Lynx	57	90/ 9
Ghostbusters	Sega	60	89/12
	Mega Drive	64	90/ 9
Ghostbusters II	Atari ST	43	90/ 1
	MS-DOS	30	90/ 3
Ghosts'n'Goblins	MS-DOS	48	90/ 8
	Atari ST	61	90/ 8
Ghouls'n'Ghosts	Mega Drive	72	89/11
	Atari ST	57	90/ 2
	C 64	64	90/ 2
	Super-Grafx	81	90/10
Gold of the Aztecs	Amiga	26	90/11
Golden Axe	Mega Drive	76	90/ 4
	Sega	41	90/ 1
Golf	Nintendo	72	90/ 3
	Game Boy	72	90/ 8
Golfamania	Sega	71	90/ 4

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Grand Prix Circuit	Amiga	80	89/11
Gravity	Amiga	38	90/ 7
	Atari ST	38	90/ 7
Great Courts	Amiga	70	89/11
Greg Norman Golf	Amiga	72	90/ 5
Gunboat	MS-DOS	75	90/ 6
Guns & Butter	MS-DOS	68	90/ 9
Hammerfist	C 64	72	90/ 7
Hard Drivin'	Amiga	63	90/ 2
Harley-Davidson	MS-DOS	28	90/ 4
	Atari ST	32	90/10
	Amiga	32	90/ 9
Harpoon	MS-DOS	70	90/ 3
Haus	MS-DOS	18	90/ 7
Heavy Metal	Amiga	39	90/ 7
Heavy Unit	PC-Engine	61	90/ 4
Hero's Quest I	MS-DOS	81	90/ 1
Herzog 2	Mega Drive	80	90/ 4
Highway Patrol II	Amiga	40	90/ 7
Hole-In-One	MS-DOS	48	90/ 3
Hot Rod	C 64	65	90/ 7
	Amiga	52	90/ 7
Hoyle's Book of Games	MS-DOS	63	89/12
	Amiga	62	90/ 5
Hoyles Book II	MS-DOS	30	90/11
Hurricane	Mega Drive	64	90/ 9
Hyper Load Runner	Game Boy	79	90/ 4
Ice Man	MS-DOS	72	90/ 6
	Amiga	72	90/10
Image Fight	PC-Engine	75	90/10
Imperium	Atari ST	80	90/ 8
Impossamole	C 64	54	90/ 7
	Amiga	56	90/ 7
Impossible Mission II	Nintendo	78	90/10
Indiana Jones-Last Crusade	Amiga	90	90/ 1
	Atari ST	90	90/ 1
Indianapolis 500	MS-DOS	80	90/ 3
Infestation	Amiga	42	90/ 5
	Atari ST	42	90/ 7
Inspector Griffu	Atari ST	42	90/10
	Amiga	42	90/10
Int. Championship Wrestling	Amiga	10	90/ 7
Int. Soccer Challenge	Atari ST	42	90/10
Intact	Amiga	59	90/ 7
International 3D Tennis	C 64	66	90/ 8
	Amiga	68	90/ 8
Interphase	Amiga	75	90/ 1
Intruder	Atari ST	30	90/ 4
	MS-DOS	42	90/10
Iron Lord	Amiga	71	90/ 2
Iron Trackers	Amiga	24	90/ 1
Ishido	MS-DOS	87	90/ 8
	Game Boy	80	90/11
It came from the Desert	Amiga	73	90/ 2
Italia 1990	Amiga	35	90/ 5
	Atari ST	30	90/ 5
Italy 1990	Amiga	70	90/ 7
	C 64	61	90/ 7
	Atari ST	70	90/ 7
Ivanhoe	Amiga	24	90/ 8
Jack Nicklaus	Atari ST	34	90/ 5
	Amiga	34	90/ 1
Jack Nicklaus II	MS-DOS	74	90/11
Jane Seymour	Amiga	60	90/11
Jumping Jackson	Atari ST	67	90/ 6
	Amiga	67	90/ 6
Kalahaan	Amiga	52	90/ 8
Keef the Thief	Amiga	37	90/ 1
	MS-DOS	36	90/ 2
Kenny Dalglish Soccer Match	Atari ST	5	90/ 2
Kick Off II	Amiga	65	90/ 9
Kid Gloves	Amiga	67	90/ 5
Kikikaikai	PC-Engine	47	90/ 9
King of Casino	PC-Engine	24	90/ 7
Kings Quest IV	Amiga	72	90/10
Klax	MS-DOS	89	90/10
	C 64	87	90/10
	Amiga	89	90/ 8
	Atari ST	89	90/ 5
Knight Force	MS-DOS	32	90/ 1
Knight Rider Special	PC-Engine	26	90/ 3
Knights of Crystalion	Amiga	68	90/ 5
Knights of Legend	MS-DOS	46	90/ 5
	C 64	17	90/ 5
Krymini	Amiga	24	90/11
Kujaki-Oh II	Mega Drive	79	90/ 3
Kult	MS-DOS	68	90/ 7
Labyrinth	Amiga	10	90/10
Lancaster	Amiga	36	90/ 1
Laser Squad	Amiga	39	90/ 1
Last Ninja II	Atari ST	51	90/10
	Amiga	52	90/10
Leavin' Teramis	Atari ST	56	90/ 5
Legend of Faerghail	Amiga	66	90/ 7
	ST	66	90/11
	MS-DOS	66	90/11
Leisure Suit Larry III	MS-DOS	73	90/ 2
	Amiga	73	90/ 7
Les Manley	MS-DOS	66	90/10
LHX Attack	MS-DOS	86	90/ 6
Lin Wu's Challenge	Amiga	69	90/ 8
Lode Runner 200	PC-Engine	73	90/10
Logo	Amiga	70	90/ 4
Loom	MS-DOS	54	90/ 7
	Amiga	54	90/ 9
Lords of Doom	Amiga	57	90/11
	C 64	62	90/11
	Atari ST	57	90/11
Lords of War	Amiga	25	90/ 7
Low Blow	MS-DOS	69	90/ 6
M1 Tank Platoon	MS-DOS	83	89/11
Magic Fly	Atari ST	52	90/10
Magic Johnson	MS-DOS	58	90/ 4
Magic Lines	Atari ST	59	90/10
	Amiga	59	90/10
Manchester United	Amiga	48	90/ 6
Manhunter II:	MS-DOS	82	89/12
Maniac Mansion	MS-DOS	88	90/ 3
	Amiga	88	90/ 3
	Atari ST	88	89/11
Manix	Atari ST	39	90/10
Master Karateka	Game Boy	58	90/ 4
Matchmania	Game Boy	78	90/10
Matrix Marauders	Amiga	32	90/10
Maze Mania	C 64	24	90/ 4
Mean Streets	MS-DOS	53	90/ 5
Mech Warrior	MS-DOS	57	90/ 4
Mega Man	Nintendo	72	90/ 5
Megatraveller I	MS-DOS	59	90/11
Menace	MS-DOS	51	89/12
Metal Gear	Nintendo	60	90/ 3
Mickey Mouse	Game Boy	57	90/ 4
Microprose Soccer	MS-DOS	74	89/12
Midnight Resistance	Amiga	70	90/10
	Atari ST	56	90/10
Midwinter	Atari ST	66	90/ 6
Might & Magic II	Amiga	83	90/ 9
Mines of Titan	MS-DOS	61	90/ 1
Monster Party	Nintendo	75	90/ 1
Montezuma's Revenge	Sega	63	89/11
Moonwalker	Atari ST	39	90/ 2
	Amiga	40	90/ 2
	Mega Drive	59	90/10
Motocross Maniacs	Game Boy	75	90/ 4
Motorcycle	PC-Engine	61	90/ 4
Mr. Do RunRun	Amiga	45	90/10
	Atari ST	45	90/10
Mr. Heli	PC-Engine	90	90/ 3
Murder	Amiga	36	90/10
Navy Blue	Game Boy	38	90/ 4
Nemesis	Game Boy	80	90/ 6
Neuromancer	Amiga	78	90/ 9
Neutopia	PC-Engine	81	90/ 2
Nevermind	Atari ST	35	90/ 4
	MS-DOS	35	90/ 3
New Zealand Story	PC-Engine	78	90/ 5
	Mega Drive	80	90/ 6
Ninja Spirit	Atari ST	48	90/ 7
	Amiga	48	90/ 7
	PC-Engine	75	90/10
Ninja Warriors	Amiga	67	90/ 2
North & South	Amiga	60	90/ 3
North-Sea Inferno	C 64	13	90/ 5
	Amiga	15	90/ 5
	Atari ST	14	90/ 8
Nuclear War	Amiga	73	90/ 4
Obaman	PC-Engine	54	90/10
Omega	MS-DOS	78	89/12
	Amiga	78	90/ 2
	Atari ST	78	90/ 2
	Amiga	78	90/ 5
Omni-Play Basketball	Amiga	62	90/ 1
	C 64	52	90/ 1
Onslaught	Amiga	36	90/ 2
Operation Hinkelstein	Amiga	38	90/ 3
Operation Stealth	Amiga	73	90/10
	Atari ST	73	90/10
Operation Thunderbolt	Amiga	56	90/ 2
	Atari ST	56	90/ 4
Ordyne	PC-Engine	73	90/ 2
Oriental Games	ST	66	90/ 9
Overlander	Amiga	31	90/ 3
P 47	Atari ST	60	90/ 3
Paperboy	Amiga	64	89/12
Paranoia	PC-Engine	62	90/ 5
Parlour Games	Sega	65	90/ 8
Passing Shot	C 64	48	89/12
PC Gengin	PC-Engine	84	90/ 4
Penguin Wars	Game Boy	41	90/11
PGA Tour Golf	MS-DOS	86	90/ 9
Phantasy Star II	Mega Drive	85	90/ 7
Phelios	Mega Drive	74	90/10
Pinball Magic	Amiga	38	90/ 3
Pinbot	Nintendo	56	90/10
Pinnball Party	Game Boy	39	90/ 4
Pipe Dream	Amiga	78	90/ 2
Pipe Mania	Atari ST	78	90/ 6
	C 64	77	90/ 6
	Game Boy	78	90/10
	MS-DOS	80	90/ 7
Pipe Rider	Amiga	17	90/10
Pirates	Atari ST	87	89/11
	Amiga	89	90/ 4
Pitman	Game Boy	66	90/ 9
Plague	Amiga	68	90/ 8
Player Manager	Atari ST	76	90/ 6
Plotting	Automat	78	89/12
Police Quest II	Amiga	79	90/ 9
Pool of Radiance	Amiga	85	90/11
Populous	MS-DOS	92	90/ 3
	Mega Drive	86	90/11
Postman Pat	Amiga	8	90/ 3
Power Boat	C 64	48	90/ 7
	MS-DOS	58	90/ 7
Power Drift	Amiga	36	90/ 1
Powerdrome	MS-DOS	73	90/ 7
Prince of Persia	Amiga	66	90/10
Pro Tennis	Atari ST	33	90/ 8
	Amiga	33	90/ 8
Professor Mariati	Amiga	32	90/11
Projectyle	Atari ST	72	90/ 8
	Amiga	71	90/ 8
Psycho Chaser	PC-Engine	75	90/ 7
Psycho Fox	Sega	73	89/11
Puzzle Boy	Game Boy	88	90/ 4
Puzzle Road	Game Boy	71	90/ 8
Puzznic	PC-Engine	84	90/ 9
Q-Billion	Game Boy	62	90/ 4
Qix	Game Boy	58	90/ 9
Quatbol	Amiga	34	90/10
R.C. Grand-Prix	Sega	58	90/ 4
Ra	Amiga	72	90/10
Railroad Tycoon	MS-DOS	92	90/ 7
Rainbow Islands	Amiga	91	90/ 4
	C 64	67	90/ 6
	Atari ST	90	90/ 6
Rainbow Warrior	Atari ST	39	89/11
Rambo III	Mega Drive	78	90/ 2
Rastan	Sega	64	90/ 1
Rastan II	Mega Drive	39	90/11
	PC-Engine	41	90/10
Real Basketball	Mega Drive	72	90/ 5
Red Alert	PC-Engine	78	90/ 4
Red Storm Rising	Amiga	85	90/10
Reederei	Atari ST	34	90/10

Name	Computer	P/W	Ausgabe
Renaissance	Atari ST	21	90/ 6
	Amiga	21	90/ 4
Resolution 101	Atari ST	66	90/ 7
	MS-DOS	66	90/ 9
Retrograde	C 64	37	90/ 3
Rick Dangerous II	Atari ST	82	90/10
Rings of Medusa	Atari ST	80	90/ 1
Robot Commander	Amiga	46	90/10
Robowarrior	Nintendo	51	90/ 3
Rock'n Roll	Amiga	82	89/11
	Atari ST	79	90/ 2
	MS-DOS	82	90/ 6
Roller Coaster Rumbler	Atari ST	46	90/ 1
Rorkes-Drift	Atari ST	04	90/ 9
Rotox	Amiga	43	90/ 7
	MS-DOS	40	90/10
RVF	Amiga	84	89/11
S.P.Y.	Automat	52	89/11
Safari Guns	Amiga	56	90/ 3
San Francisco	Amiga	82	90/ 7
Saracon	Atari ST	69	90/10
SAS Combat Simulator	Amiga	27	90/ 6
	Atari ST	23	90/ 6
Satan	Atari ST	61	90/10
	MS-DOS	61	90/10
	Amiga	61	90/10
	C 64	62	90/10
Scramble Spirits	Sega	28	90/ 2
	C 64	54	90/ 6
	Atari ST	34	90/ 5
	Amiga	36	90/ 5
Search for the Titanic	MS-DOS	41	89/12
Secret of the Silver Blade	C 64	76	90/ 9
	MS-DOS	79	90/ 8
Section Z	Nintendo	72	90/ 6
Sentinel Worlds I	C 64	81	90/ 3
Shadow of the Beast	Amiga	59	89/12
Shadow of the Beast II	Amiga	37	90/10
Shadow Warrior	Amiga	31	90/10
Shanghai	Game Boy	81	90/ 4
Shanghai II	PC-Engine	88	90/ 9
Sherman M4	Atari ST	75	90/ 2
Shinobi	C 64	72	90/ 1
	Amiga	48	89/12
	PC-Engine	78	90/ 5
Shiten-Myooh	Mega Drive	38	90/10
Shufflepuck Caf	Amiga	60	90/ 1
Sidearms	PC-Engine	55	89/11
Silent Service	Nintendo	80	90/10
Silent Service II	MS-DOS	87	90/10
Sim City	MS-DOS	84	90/ 2
	Atari ST	81	90/10
Simulcra	Atari ST	75	90/10
Escape from Singes Castle	Amiga	25	90/ 6
Skate or die	Nintendo	67	89/12
Ski or Die	MS-DOS	77	90/ 5
	C 64	74	90/ 9
Skidz	Amiga	73	90/ 6
Slabs	Amiga	16	90/10
Slap Shot	Sega	59	90/ 4
Snare	C 64	54	90/ 3
Snoopy	Amiga	44	90/ 4
Soccer Manager Plus	Amiga	57	89/11
Sokoban	Game Boy	81	90/ 4
	Mega Drive	85	90/ 5
	PC-Engine	86	90/ 6
Sokoban II	Game Boy	78	90/10
Solar Striker	Game Boy	70	90/ 6
Sonic Boom	Amiga	46	90/ 7
Sorcerian	MS-DOS	55	90/ 7
Space Ace	Amiga	43	90/ 3
	Atari ST	43	90/ 6
Space Harrier II	Amiga	61	90/ 5
	C 64	17	90/ 5
	Atari ST	65	90/ 4
Space Invaders	PC-Engine	37	90/ 6
Space Rougue	MS-DOS	73	89/12
Splatter House	PC-Engine	72	90/ 7
Stadium Events	Nintendo	52	90/ 5
Stadt der Löwen	Amiga	54	90/ 1
Star Trash	Amiga	53	90/ 6
Star Trek V	MS-DOS	29	90/ 2
Star Wars	MS-DOS	72	89/12
Starblade	Amiga	39	90/10
	Atari ST	39	90/10
	MS-DOS	39	90/10
Starflight	MS-DOS	82	90/ 3
	Amiga	86	90/ 3
	C 64	79	90/ 5
	Atari ST	86	90/ 6
Starflight II	MS-DOS	83	90/ 3
Steel	Amiga	24	89/11
Stellar Crusade	Amiga	78	90/ 4
Street Cred Football	Amiga	13	90/ 3
Street Rod	MS-DOS	49	90/ 4
Stryx	Amiga	23	90/ 3
	Atari ST	23	90/ 6
Stunt Car Racer	C 64	69	90/ 1
	MS-DOS	65	90/ 1
Summer Games	Sega	40	90/10
Sunny Shine	MS-DOS	55	90/ 8
Super Cars	Amiga	45	90/ 3
	Atari ST	44	90/ 5
Super Hang-On	Mega Drive	72	90/ 2
Super Hydlide	Mega Drive	61	90/11
Super League Soccer	Amiga	6	90/ 2
Super Mario Land	Game Boy	88	90/ 4
Super Monaco GP	Sega	63	90/10
	Mega Drive	72	90/11
Super Puffy's Saga	Amiga	61	90/ 2
Super Shinobi	Mega Drive	91	90/ 3
Super Star Soldier	PC-Engine	70	90/ 9
Super Volleyball	PC-Engine	40	90/ 5
Super Wonderboy-Monster	Atari ST	80	90/ 1
Switchblade	Amiga	79	90/ 2
	Atari ST	79	90/ 4
Sword of the Samurai	MS-DOS	80	90/ 2
Swords of Twilight	Amiga	64	90/ 1
Table Tennis	Atari ST	40	90/ 1
Tangled Tales	C 64	68	90/ 6
	MS-DOS	68	90/ 6
Tangram	Amiga	48	90/ 9
Tank	MS-DOS	68	90/ 6
Tatsujin	Mega Drive	77	90/ 3
Teenage Mutant Ninja Turtle	Amiga	38	90/ 3
	Nintendo	57	90/ 3
Tennis	Game Boy	90	90/ 4
Tennis Ace	Sega	31	89/12
Tennis Cup Magic	Amiga	59	90/ 5
	Atari ST	59	90/ 6
Terry's Big Adventure	Amiga	66	90/ 1
Tetris	Game Boy	96	90/ 4
	Nintendo	89	90/ 8
The Colonel's Bequest	MS-DOS	68	90/ 4
The Cycles	Amiga	79	90/ 3
	MS-DOS	81	90/ 1
The Games: Summer Edition	Atari ST	82	89/12
The Hound of Shadow	Atari ST	67	90/ 1
	Amiga	67	90/ 4
The Jetsons	Amiga	65	90/ 5
The Third Courier	MS-DOS	59	90/ 1
	Amiga	59	90/ 7
The Toyyots	Amiga	29	90/ 7
	Atari ST	29	90/ 7
The Untouchables	C 64	53	90/ 2
	Atari ST	53	90/ 3
	Amiga	53	90/ 5
Their finest Hour	MS-DOS	88	89/12
	Amiga	79	90/ 8
Theme Park Mystery	Atari ST	62	90/ 9
	Amiga	62	90/ 9
Thunder Force II	Mega Drive	71	90/ 1
Thunder Force III	Mega Drive	85	90/ 9
Thunderstrike	Atari ST	55	90/10
	Amiga	55	90/10
	MS-Dos	51	90/ 9
Tie Break	Amiga	78	90/ 4
	C 64	77	90/ 8
Tiger Heli	Nintendo	53	90/ 4
Tiger Road	C 64	58	90/ 6
	PC-Engine	32	90/ 5
Tilt	C 64	68	90/10
Time Machine	Amiga	37	90/11
Time Soldiers	Atari ST	72	90/ 7
Times of Lore	Amiga	79	90/ 2
Tip Trick	Amiga	38	90/10
Titano	Amiga	15	90/ 9
To the Earth	Nintendo	36	90/ 7
Tom & Jerry II	Amiga	15	90/ 3
Tom & the Ghost	Amiga	53	90/11
Toobin'	Amiga	73	90/ 1
Tower of Babel	Atari ST	86	89/12
Treasure Trap	Amiga	43	90/ 8
	MS-DOS	43	90/10
Trivial Persuit	MS-DOS	73	89/12
Turbo Out Run	Atari ST	32	90/ 2
	Amiga	32	90/ 2
Turn it	Amiga	80	89/11
	MS-DOS	80	90/10
	Atari ST	80	90/ 9
Turrican	C 64	71	90/ 6
	Amiga	81	90/ 6
TV Sports Football	C 64	73	90/ 7
TV Sports Basketball	Amiga	82	90/ 4
Twinworld	Amiga	69	89/11
Two to One	MS-DOS	60	90/ 4
	Amiga	60	90/ 4
	C 64	54	90/ 9
Typhoon Thompson	Amiga	83	90/ 3
Ufo	MS-DOS	48	90/ 1
Ultima IV	Sega	86	90/ 8
Ultima V	Atari ST	90	90/ 4
Ultima VI	MS-DOS	92	90/ 5
UMS II	Atari ST	36	90/10
Universe III	Amiga	54	90/10
Unreal	MS-DOS	63	90/ 9
USA Pro Basketball	PC-Engine	38	90/ 3
USS John Young	Amiga	9	90/ 7
Veigues Tactical	PC-Engine	43	90/ 9
Vendetta	C 64	40	90/10
Venus	Amiga	66	90/10
	Atari ST	59	90/10
Vette	MS-DOS	63	89/11
Viking Child	Atari ST	67	90/ 9
Virus	MS-DOS	75	89/11
Volfiev	PC-Engine	75	90/ 3
Volleyfire	Game Boy	31	90/10
Warhead	Amiga	53	90/ 7
	Atari ST	53	90/ 7
Warp	Amiga	66	90/ 3
Wayne Gretzky Hockey	Atari ST	73	90/ 5
Weird Dreams	C 64	53	90/ 5
Welltris	Amiga	64	90/ 8
Whiprush	Mega Drive	70	90/ 8
Wild Streets	Atari ST	14	90/ 3
Window Wizard	Amiga	32	90/ 6
Windwalker	Amiga	59	90/ 4
	MS-DOS	59	90/ 4
	C 64	54	90/ 4
Wings	Amiga	75	90/11
Wings of Death	Atari ST	77	90/10
Wings of Fury	Amiga	65	90/10
Winnig Shot	PC-Engine	72	90/ 1
Wizards & Warriors	Nintendo	68	90/ 3
Wolfpack	MS-DOS	54	90/ 7
Wonderboy in Monster Lair	PC-Engine	77	89/12
Wonderland	MS-DOS	88	90/10
World Bowling	Game Boy	45	90/ 4
World Cup Soccer	Mega Drive	76	89/12
World Games	Sega	70	90/ 3
World Trophy Soccer	Amiga	37	90/ 3
Wrestlemania	Nintendo	56	89/12
X-Out	Atari ST	67	90/ 4
	Amiga	71	90/ 2
	C 64	75	90/ 5
XDR	Mega Drive	52	90/11
Xenomorph	Atari ST	74	90/ 5
	Amiga	74	90/ 5
	Atari ST	74	90/10
	MS-DOS	74	90/ 6
Xenon II	MS-DOS	82	90/ 3
Xenophobe	Atari ST	31	89/12
	C 64	40	89/12
Xevious	PC-Engine	51	90/10
Y's	MS-DOS	75	90/ 3
Zoom	Mega Drive	58	90/ 5

Computerspiele

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Afterburner	10/90	78	ST
Armalyte	1/90	48	C 64
Astro Marine Corps	8/90	71	Amiga
	9/90	71	Amiga
Bad Blood	11/90	75	alle
Balance of Power: 1990	4/90	70	alle
Bard's Tale III	6/90	62	alle
	11/90	89	alle
Batman	2/90	36	Amiga
Battle of Britain	6/90	71	alle
	7/90	79	alle
	8/90	81	alle
Battle Squadron	3/90	66	Amiga
	4/90	72	Amiga
	5/90	68	Amiga
Battletech	6/90	62	alle
Beach Volley	3/90	58	alle
	4/90	72	Amiga
	6/90	60	Amiga
Bloodwych	1/90	37	alle
	8/90	58	alle
Bloodwych-Data I	7/90	62	alle
	10/90	76	alle
Bundesliga Manager	1/90	46	Amiga
Bombuzal	1/90	45	ST
	9/90	71	ST/Amiga
Borrowed Time	4/90	73	alle
Budokan	7/90	60	alle
Castle Master	9/90	55	alle
Champion of Krynn	7/90	64	alle
	8/90	67	alle
	10/90	72	Amiga
Chaos Strikes Back	2/90	29	alle
	5/90	64	alle
	5/90	73	alle
	7/90	59	alle
	8/90	71	ST
Chase HQ	5/90	68	alle
	6/90	60	Amiga
Clown-O-Mania	8/90	71	Amiga
Colonel's Bequest	7/90	56	alle
	8/90	60	alle
Codename Iceman	11/90	77	alle
Conquests of Camelot	9/90	58	alle
	9/90	82	alle
	10/90	90	alle
Crackdown	10/90	78	ST
Curse of Azure Bonds	1/90	40	alle
	4/90	68	alle
Damocles	11/90	70	alle
Dark Side	6/90	54	alle
Deathtrack	9/90	70	MS-DOS
	10/90	78	MS-DOS
Deja Vu II	1/90	48	alle
Demons Winter	8/90	56	alle
Dogs of War	7/90	66	Amiga
Dragonflight	10/90	63	alle
	11/90	82	alle
Dragon Wars	3/90	60	alle
	11/90	90	alle
Drakkhen	6/90	56	alle
Dyter 07	6/90	60	Amiga
	7/90	66	Amiga
Enchanter	9/90	71	alle
Exolon	2/90	37	Amiga
Fighter Bomber	4/90	72	MS-DOS
	7/90	66	Amiga
Flood	9/90	67	alle
Forgotten Worlds	12/89	47	ST
Future Wars	6/90	50	alle
F-16 Combat Pilot	4/90	68	alle
F-16 Falcon	12/89	37	alle
F-29 Retaliator	8/90	58	alle
	10/90	63	Amiga
Gemini Wings	2/90	36	C 64
Ghouls'n Ghosts	3/90	66	ST
	4/90	72	Amiga
Gogo the Ghost	12/89	50	C 64
Goldrush	5/90	64	alle
Grand Prix Circuit	6/90	59	alle
Hard Drivin'	6/90	60	Amiga
	8/90	71	Amiga
Hard'n'Heavy	6/90	52	Amiga
Hawkeye	4/90	72	C 64
	6/90	60	C 64
Hellfire	1/90	48	ST
Hero's Quest	7/90	57	alle
Hillsfar	8/90	71	alle
	10/90	68	alle
	11/90	89	alle
	11/90	85	alle
Hopping Mad	12/89	50	C 64
Hostages	12/89	47	alle
Hound of Shadow	10/90	63	alle
Imperium	10/90	62	alle
Impossamole	10/90	78	ST
Indiana Jones-Action	2/90	37	C 64
	8/90	71	Amiga/ST
Indiana Jones-Adventure	1/90	40	alle
	4/90	62	alle
Infestation	7/90	56	alle
Interphase	4/90	62	alle
Iron Lord	9/90	68	
Italy 1990	9/90	58	alle
It came from the Desert	3/90	64	alle
	5/90	68	alle
	7/90	55	alle
Ivanhoe	10/90	78	ST
Jumping Jackson	8/90	71	Amiga
Keef the Thief	4/90	67	alle
Kick Off	12/89	51	alle
	1/90	48	C 64
	6/90	60	alle
Kingdoms of England	8/90	56	Amiga
Kings of the Beach	4/90	72	Amiga
King's Quest IV	12/89	50	MS-DOS
	5/90	61	alle
Klax	9/90	71	Amiga
Knight Orc	6/90	50	alle
Legend of Faerghail	11/90	89	Amiga/ST
	11/90	88	alle
Leisure Suit Larry	6/90	61	alle
Leisure Suit Larry II	1/90	48	MS-DOS
Leisure Suit Larry III	3/90	56	alle
Leonardo	1/90	48	C 64
	3/90	66	Amiga
LHX Attack Chopper	8/90	61	alle
	8/90	71	MS-DOS
Loom	8/90	64	alle
Magazin	10/90	78	alle
Man Hunter	5/90	82	alle
Maniac Mansion	1/90	46	alle
	6/90	62	alle
	10/90	72	alle
Mechwarrior	9/90	70	alle
Microprose Soccer	1/90	40	C 64
Midwinter	9/90	58	alle
Might and Magic II	8/90	77	alle
	9/90	79	alle
	10/90	72	alle
	10/90	90	alle
	11/90	76	alle
	11/90	95	alle
Mr. Heli	1/90	48	C 64
	2/90	37	C 64
Navy Moves	12/89	50	Amiga
Neuromancer	7/90	69	alle
Never Mind	3/90	66	Amiga
New Zealand Story	12/89	47	alle
	1/90	45	alle
	1/90	48	C 64
	1/90	48	Amiga
	3/90	66	Amiga
	4/90	70	alle
	4/90	72	Amiga/ST
	4/90	72	C 64
	6/90	56	ST
Ninja Spirit	11/90	89	ST
Ninja Warriors	7/90	66	Amiga
North and South	5/90	63	ST
Nuclear War	7/90	60	alle
Operation Thunderbolt	6/90	60	Amiga
Paradroid	10/90	66	alle
Pipe Mania	8/90	71	C 64
Pipe Dream	4/90	72	Amiga
Pirates	9/90	67	alle
Plague	11/90	88	Amiga
Police Quest II	5/90	57	alle
	9/90	67	alle
Populous	12/89	40	alle
	12/89	50	alle
	1/90	45	alle
Populous-Promised Lands	8/90	59	alle
Power Drift	3/90	66	Amiga
	4/90	72	Amiga
Project Firestart	6/90	61	alle
Prophecy I	11/90	89	Amiga
Railroad Tycoon	11/90	79	alle
Ranarama	10/90	78	ST
Rick Dangerous	1/90	48	Amiga
Rings of Medusa	3/90	63	alle
	4/90	66	alle
	4/90	72	Amiga
	5/90	60	Amiga
Robocob	2/90	37	Amiga
Rock'n Roll	3/90	54	Amiga
	9/90	72	Amiga
Roller Coaster Rumbler	2/90	37	Amiga
	9/90	71	Amiga
Rotor	8/90	71	Amiga
Secret of the Silver Blades	10/90	67	alle
Shadow of the Beast	6/90	60	Amiga
Silkworm	12/89	50	Amiga
	1/90	48	C 64
Silpheed	12/89	50	MS-DOS
Sim City	12/89	50	Amiga
	4/90	72	Amiga
	6/90	60	Amiga
Space Ace	3/90	54	Amiga
Space Harrier	4/90	72	Amiga
Space Quest II	12/89	51	alle
	8/90	71	alle
Space Quest III	9/90	60	alle
Spherical	9/90	71	alle
Star Command	5/90	59	alle
Starflight	5/90	54	alle
	6/90	76	alle
	7/90	76	alle
	9/90	71	Amiga
Starflight II	11/90	90	alle
Starquake	8/90	71	alle
	11/90	88	ST
Stormlord	5/90	68	Amiga
Strider	1/90	30	Amiga
	5/90	68	Amiga
Stunt Car Racer	7/90	61	alle
Super Cars	6/90	60	Amiga
	7/90	54	alle
Super Hang On	2/90	37	Amiga
	4/90	72	C 64
Superstar Ice Hockey	6/90	55	alle
Super Wonderboy-Monsterland	5/90	68	C 64
Switchblade	5/90	68	ST
Thunderbirds	1/90	48	C 64
Tower of Babel	9/90	59	alle
	11/90	84	alle
Turn it	6/90	60	Amiga

Turrican	8/90	54	alle
	9/90	71	Amiga
	11/90	79	alle
Trucking	9/90	70	alle
Ultima I	3/90	59	alle
Ultima IV	10/90	76	alle
Ultima V	12/89	50	C 64
	2/90	34	alle
	6/90	61	alle
	10/90	62	alle
	11/90	90	alle
Ultima VI	8/90	61	alle
	9/90	54	alle
Untouchables	7/90	66	Amiga
Venus	11/90	89	Amiga
Vindex	1/90	48	Amiga
Warhead	8/90	59	alle
	10/90	78	alle
War in Middlearth	6/90	52	Amiga
Warp	6/90	60	Amiga/ST
Wasteland	6/90	62	alle
Weird Dreams	6/90	50	Amiga
Xenomorph	8/90	62	alle
	9/90	74	alle
Xenon II	1/90	37	alle
	7/90	64	alle
	11/90	89	MS-DOS
X-Out	5/90	58	alle
	7/90	66	Amiga/ST
	10/90	78	Amiga
Xybots	2/90	37	Amiga
Zany Golf	12/89	50	ST
Zombie	6/90	52	alle



Videospiele

Name	Ausgabe	Seite	Konsole
After Burner	7/90	75	Mega Drive
	11/90	94	Mega Drive
Alex Kidd-High Tech World	4/90	76	Sega
	5/90	70	Sega
	6/90	65	Sega
Air Diver	11/90	91	
Alf	10/90	82	Sega
Altered Beast	2/90	38	Sega
	5/90	69	Mega Drive
	5/90	70	Sega
	6/90	68	Mega Drive
American Pro Football	8/90	72	Sega
Atomic Robo Kid	7/90	75	PC-Engine
Battle Ace	6/90	68	Super Grafx
	7/90	72	Super Grafx
Be Ball	8/90	73	PC-Engine
	10/90	79	PC-Engine
Bloody Wolf	3/90	68	PC-Engine
	6/90	68	PC-Engine
Blue Lightning	5/90	70	Lynx
	9/90	74	Lynx
Boxxle	9/90	76	Game Boy
California Games	9/90	73	Lynx
Captain Silver	3/90	68	Sega
Casino Games	8/90	73	Sega
Castlevania	9/90	78	Game Boy
	10/90	79	Nintendo
	11/90	94	Game Boy
Chip's Challenge	8/90	76	Lynx
	9/90	77	Lynx
	11/90	91	Lynx
Cobra Triangle	4/90	76	Nintendo
Curse	8/90	73	Mega Drive
Cybercore	9/90	73	PC-Engine
Cyborg Hunter	4/90	75	Sega
Darius	7/90	74	PC-Engine
Devil Crash	11/90	94	PC-Engine
Double Dragon	5/90	69	Sega
Down Load	10/90	82	PC-Engine
Dragon Spirit	6/90	64	PC-Engine
Drunken Master	3/90	68	PC-Engine
Dungeon Master	12/89	48	PC-Engine
Dungeon Explorer	1/90	52	PC-Engine
	7/90	74	PC-Engine
Final Blow	10/90	82	Mega Drive
Flappy Special	10/90	82	Game Boy
Forgotten Worlds	6/90	64	Mega Drive
Formation Soccer	9/90	73	PC-Engine
Gates of Zendocon	7/90	72	Lynx
	11/90	93	Lynx
Gauntlet III	11/90	94	Lynx
Ghostbusters	1/90	52	Sega
	11/90	93	Sega
Ghost'n Ghouls	4/90	75	Mega Drive
	7/90	74	Mega Drive
	8/90	72	Mega Drive
Golden Axe	9/90	76	Mega Drive
Golvellius	3/90	68	Sega
Goonies	12/89	48	Nintendo
Gunhed	1/90	50	PC-Engine
	3/90	66	PC-Engine
	6/90	69	PC-Engine
Herzog II	5/90	71	Mega Drive
	8/90	76	Mega Drive
Ice Hockey	2/90	38	Nintendo
Kid Icarus	6/90	69	Nintendo
	7/90	72	Nintendo
	9/90	74	Nintendo
	10/90	79	Nintendo
	11/90	94	Nintendo
Lifeforce	11/90	91	Nintendo
Lord of the Sword	10/90	79	Sega
Metal Gear	4/90	75	Nintendo
	9/90	76	Nintendo
	11/90	93	Nintendo
Meteroid	11/90	94	Nintendo
Mickey Mouse	6/90	68	Game Boy
Moonwalker	11/90	91	Mega Drive
Mr. Heli	5/90	70	PC-Engine
Navy Blue	9/90	76	Game Boy
Nectaris	1/90	54	PC-Engine
Nemesis	8/90	76	Game Boy
Neutopia	3/90	66	PC-Engine
	6/90	65	PC-Engine
	10/90	80	PC-Engine
Ordyne	3/90	67	PC-Engine
	5/90	69	PC-Engine
	10/90	79	PC-Engine
Out Run 3D	3/90	67	Sega
Pac-Land	6/90	69	PC-Engine
PC-Gengin	9/90	76	PC-Engine
Phantasy Star	2/90	38	Sega
Phantasy Star II	1/90	49	Sega
Power Drift	8/90	72	PC-Engine
Power Strike	1/90	50	Sega
	5/90	69	Sega
	7/90	75	Sega
Psycho Fox	6/90	68	Sega
	7/90	72	Sega
Puzzle Boy	5/90	69	Game Boy
Puzzle Road	9/90	77	Game Boy
	10/90	82	Game Boy
Quartet	1/90	50	Sega
Rambo III	10/90	79	Mega Drive
Rampage	5/90	69	Sega
Rastan	4/90	75	Sega
Secret Command	1/90	50	Sega
Section Z	3/90	66	Nintendo
	6/90	69	Nintendo
Shanghai	12/89	48	Sega
Shinobi	3/90	66	Sega
	4/90	76	PC-Engine
	5/90	69	Sega
	10/90	84	PC-Engine
Side Arms	3/90	67	PC-Engine
	8/90	72	PC-Engine
Simon's Quest	7/90	70	Nintendo
	8/90	73	Nintendo
Sokoban	7/90	72	PC-Engine
	8/90	72	Mega Drive
Son Son II	12/89	48	PC-Engine
Space Harrier II	6/90	68	Mega Drive
Space Harrier 3D	4/90	75	Sega
Splatterhouse	9/90	73	PC-Engine
	10/90	82	PC-Engine
Super Darius	11/90	93	PC-Engine
Super Hang On	3/90	68	Mega Drive
	7/90	72	Mega Drive
	7/90	72	PC-Engine
	8/90	73	Mega Drive
	11/90	92	Mega Drive
Super Mario II	1/90	51	Nintendo
	3/90	67	Nintendo
Super Shinobi	4/90	75	Mega Drive
	5/90	69	Mega Drive
	6/90	64	Mega Drive
	8/90	74	Mega Drive
	9/90	74	Mega Drive
	11/90	94	Mega Drive
Super Thunder Blade	5/90	69	Mega Drive
Tasujin	4/90	75	Mega Drive
	10/90	82	Mega Drive
	11/90	92	Mega Drive
Tennis	11/90	91	Game Boy
Tennis Ace	6/90	86	Sega
	7/90	71	Sega
Tetris	7/90	75	Game Boy
Thunderforce II	3/90	68	Mega Drive
	6/90	65	Mega Drive
Thunderforce III	9/90	75	Mega Drive
	11/90	92	Mega Drive
Tiger Heli	2/90	38	PC-Engine
	10/90	79	Nintendo
	11/90	94	PC-Engine
Time Soldiers	12/89	48	Sega
Track and Field II	6/90	68	Nintendo
	8/90	76	Nintendo
	9/90	78	Nintendo
Trojan	9/90	78	Nintendo
Wizard and Warriors	5/90	69	Nintendo
Wonderboy in Monsterland	3/90	67	PC-Engine
Wonderboy III-Dragon's Trap	4/90	74	Sega
	5/90	70	Sega
	5/90	72	Sega
	6/90	66	Sega
	7/90	70	Sega
	7/90	75	PC-Engine
World Court Tennis	6/90	65	PC-Engine
Wrecking Crew	1/90	51	Nintendo
Yaksa	3/90	67	PC-Engine
Zoom	9/90	73	PC-Engine

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leiter der Sonderpublikationen: Eugen Schmitz
Redaktion: Martin Gaksch (mg), Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Producerin: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Barbara Kleiber-Wurm
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Agentur Luserke

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 9,80

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.



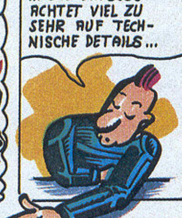
















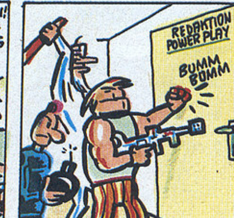















BAT
A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE
Die Erde, im 22. Jahrhundert
Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Trouble-shooters) beauftragt worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herzustellen.
Nehmen Sie teil am Leben verschiedener Charaktere und erkunden Sie, in diesem spannenden **interaktiven Rollenspiel**, die erstaunliche Stadt Terrapolis.
COMPUTER'S DREAM™
Steuern Sie den DRAG, einen besonderen Flugsimulator und fliegen Sie durch eindrucksvolle 3D Grafiken.
Lernen Sie mit dem BOB, einem programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer **umzugehen**.
VERTRIEB :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karasoft - Thali AG
Erforschen Sie **mehr als 1000 verschiedene Ortschaften** und lernen Sie die Kreaturen von sieben verschiedenen Rassen kennen.
Lassen Sie sich in eine **futuristiche Atmosphäre** mit hervorragenden Grafiken und Sounds versetzen.
UBI SOFT
Entertainment Software



ATEMBERAUBENDE SPIELHALLEN-TECHNIK – JETZT FÜR ZU HAUSE

Endlich ist es soweit. Das MEGA DRIVE, die erste Videospiel-Konsole der Welt auf 16-BIT Basis, verfügt in komprimierter Form über so manche, bis heute nur aus der Spielhalle bekannte Spielerei, die Usern weltweit den nötigen Schlaf verkürzen wird. Das mit zwei Prozessoren (68000er/8 MHz und Z 80/4 MHz), sprich der Originaltechnik der Spielhallen-Maschinen, gesteuerte MEGA DRIVE gibt es incl. deutschsprachiger Anleitung und dem Action-Spiel „Altered Beast“.

Die neue, lobenswert gestylte Arcade-Konsole wartet mit beispiellosem Zehn-Kanal-Stereo-Sound auf, der erstmals auch über Kopfhörer mit autonom steuerbarem Volume-Regler zu genießen ist.

Nicht weniger beeindruckend sind Graphik und Farben. Bei einer Auflösung von 320 x 244 Pixeln verfügt die MEGA-Maschine über 2048 Hardware-Sprites mit einer Größe von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixeln. Bei dem fast schon übertrieben großen Repertoire an Farben (512) bleibt bei solcher Auflösung Computer-Artworkern kaum eine Variante vorenthalten.

Virgin GAMES SEGA Vertrieb Deutschland · VIRGIN GAMES GMBH · Eiffestr. 398 · 2000 Hamburg 26 · Tel. 040/25 15 36-0

Österreich: IMPULS GMBH · Feldgasse 14 · A–1080 Wien · Tel. 02 22/48 65 07   Schweiz: Videophon AG · Bahnhofsplatz 9 · CH–6341 Baar · Tel. 042/33 22 88